
games tribune
magazine
año 1 / número 2 / abril 2009
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLA
TENDO DS - PC
ANÁLISIS
Silent Hill: Homecoming
Mario Power Tennis
Street Fighter IV
Patapon 2
Killzone 2
AVANCES
Crónicas de Riddick
Blue Dragon Plus
Final Fantasy CC
El Padrino II
Bayonetta
articulos retro
Black Age Online
Hablamos con sus creadores
Grand Theft Auto Chinatown Wars
- colaboran -
tumbaabierta.com
briconsola.com

editorial

NÚMERO 2 - ABRIL 2009

Round 2: Fight!

Llega la primavera, las temperaturas suben poco a poco y los más osados empiezan a dejar los abrigos en casa. Con el fin del invierno llega el segundo número de Games Tribune rompiendo los esquemas de la impuntualidad que tanto nos caracteriza en la península ibérica. Para nosotros ya pasaron los calores del primer número y hemos vivido un segundo mes algo más tranquilo. Esta supuesta tranquilidad nos ha servido para preparar un segundo número mucho más completo y cuidado, así como para consolidar nuevas amistades.

Al final de nuestra segunda revista encontrareis dos nuevas secciones a cargo de dos colaboradores externos. Por un lado, nuestros amigos de Briconsola.com nos enseñan a tunear nuestro viejo hardware consiguiendo resultados realmente vistosos. Por otro lado, tenemos el placer de presentaros otra aterradora sección de la mano del equipo de Tumbaabierta.com .

Como ya os habréis fijado, os encontráis ante una publicación notablemente más gruesa que el primer número. Esto es gracias al excelentísimo trabajo de un equipo del que estaría orgulloso cualquier director de revista. Aprovechando que hablo del equipo, doy la bienvenida a dos nuevas incorporaciones a nuestra plantilla: José Barberán y Sergio Aragón. Bienvenidos a nuestro barco. Quiero recordaros también que si queréis participar en nuestra revista, podéis poneros en contacto con nosotros mediante la dirección de correo electrónico **contacto@gamestribune.com**



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE PRENSA
Raúl Frías Pascual

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ibon Ensunza Etxaburu
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Raúl Frías Pascual
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
Llorenç Orriols Coca
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORADORES
Laura Méndez

índice

ARTÍCULOS

NOTICIERO - 5

ENTREVISTA - 12

Entrevistamos el equipo de Black Age On-line

GTM WARS - 20

Guerra de redacciones entre redactores de Games Tribune

DIGAMOS QUE HABLAMOS DE CINE - 24

LLEGA NINTENDO DSi - 32

Todo sobre la nueva versión de Nintendo DS

HIPOCRESÍA AUDIOVISUAL - 38

JUGANDO CON iPHONE - 44

PERO QUE C#~@? - 50

GTM OPINA - 52

Buscando la redención

Esos locos bajitos

RETRO - 142

Shenmue

Nightmare Creatures

Pokémon Oro y plata

SAGA STREET FIGHTER PARTE 2 - 150

Segunda entrega de nuestro artículo sobre la saga Street Fighter

BRICONSOLA - 158

TUMBAABIERTA- 158

AVANCES

NINJA BLADE - 56

Llega Ken Ogawa, el nuevo Ninja

EL PADRINO II - 58

Un fuego cruzado con claro sabor añejo

LAS CRONICAS DE RIDDIK: ASALTO A DARK A. - 62

FINAL FANSASY C.C.: ECHOES OF TIME - 64

BAYONETTA - 66

Acción y brujería

BLUE DRAGON PLUS - 68

ANÁLISIS

GTA: CHINATOWN WARS - 74

STREET FIGHTER IV - 78

HAWX - 82

RACE PRO - 84

HALO WARS - 90

DEAD RISING TEEH - 96

BOMBERMAN 2 - 100

SILENT HIL HOMECOMING - 102

PATAPON 2 - 106

MARIO POWER TENNIS - 108

DEADLY CREATURES - 112

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN - 116

DRAGON QUEST V - 122

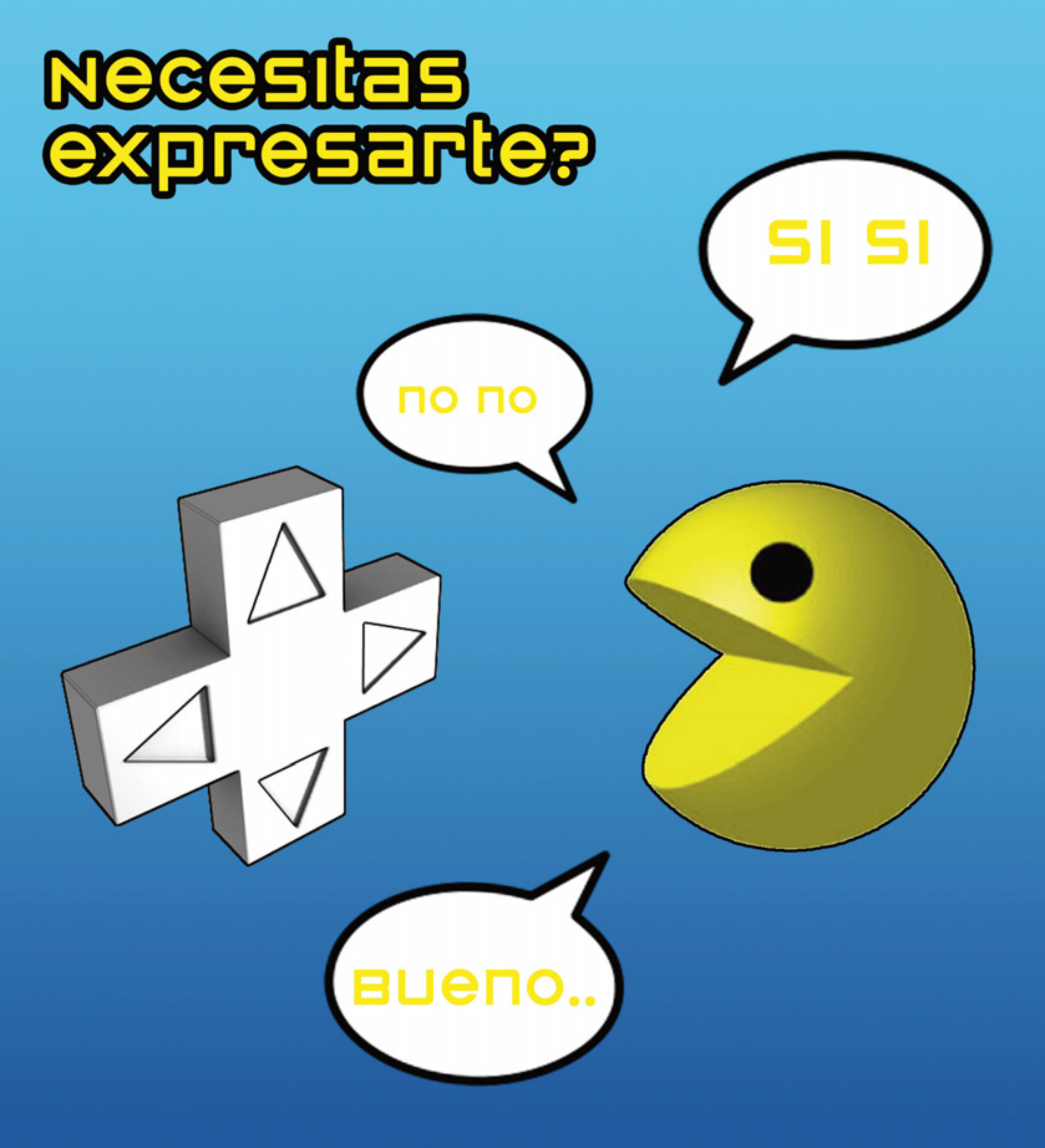
THE WATCHMEN: THE END IS NIGH - 126

ART OF MURDER: HUNT OF THE PUPPETER - 130

METAL SLUG 7 - 132

KILLZONE 2 - 134

RESIDENT EVIL 5 - 138



comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

2 millones de copias distribuidas de Street Fighter IV

Desde el pasado viernes está disponible en todo el mundo. Capcom ha distribuido 2 millones de copias en todo el mundo. Street Fighter IV está disponible en Europa y América desde el pasado viernes y unas semanas antes en Japón. En verano llegará la versión de PC. Además, este viernes se estrena la película Street Fighter The Legend of Chun-Li en Estados Unidos

Lost Planet 2 anunciado en Xbox Live

Lost planet 2 ha sido anunciado hoy en el servicio Xbox Live mediante un tráiler. Capcom ha mostrado el nuevo título en el que está trabajando y que hace varios días dijo que se desvelaría en Xbox Live. Kenji Oguro se encargará de la dirección. La nueva trama se desarrolla 10 años después de la primera entrega y será contada por diferentes personajes. A sus escenearios nevados se le suman algunos ambientados en junglas. La novedad más importante es su modo cooperativo para 4 jugadores, que nos permitirá elegir a la raza alienígena Akrid. De momento no tiene fecha ni se han confirmado las plataformas.

Mad World corre a 480i

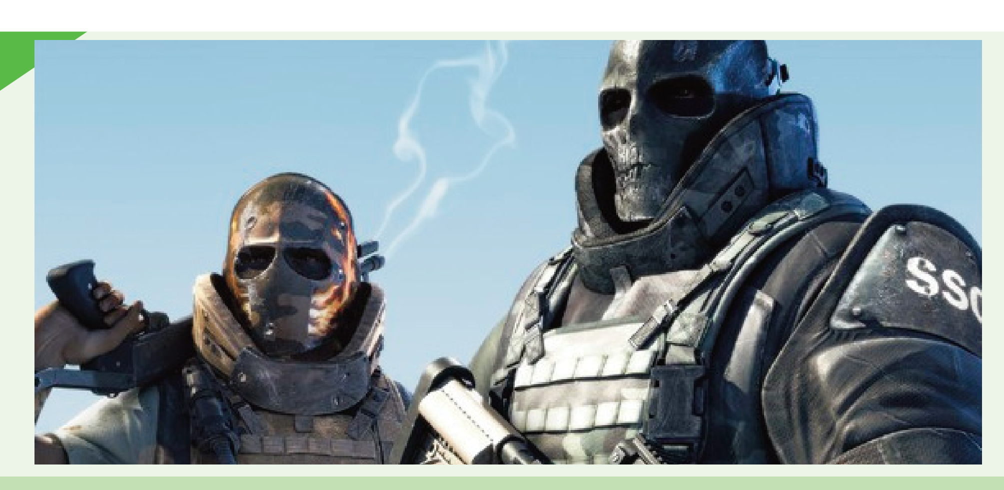
El próximo y esperado título para Wii, Mad World, corre a 480i y no a 480p, como ha podido saber IGN. Según IGN el juego se mantiene a 480i, mostrándo un gran resultado gráfico durante todo el juego. Mad World llegará a Europa el día 20 de marzo.

PSP-4000 podría ser presentada este año

Surgen nuevos rumores sobre un posible nuevo modelo de PSP, la PSP-4000. Este nuevo modelo tendría un nuevo diseño con una pantalla de mayor tamaño y que ocultaría los botones. Además, sería presentada durante la GDC o el E3 de este año. De momento Sony no ha confirmado ni desmentido estos rumores

Square Enix publicará sus títulos en Steam

Square Enix y Valve han llegado a un acuerdo por el cual los títulos de la compañía nipona llegarán a la plataforma Online Steam. El primero de ellos será The Last Remnant, que llegará el



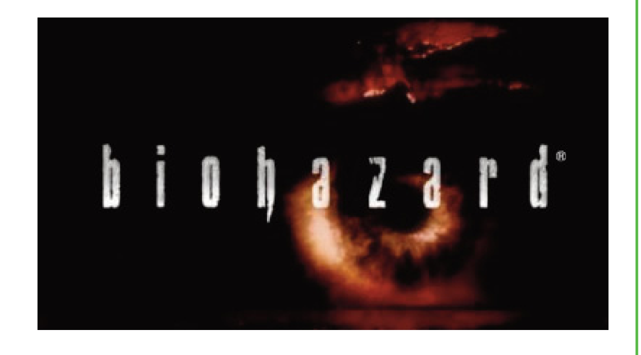
EA ha confirmado el desarrollo de Army of Two 40th Day. La secuela del peculiar shooter cooperativo que ya viera la luz el año pasado en PS3 y X360 estará ambientada en Shangai, donde volveremos a controlar a Salem y a Rios en una lucha por su propia supervivencia



20 de marzo a PC y el 9 de abril a Steam. Sin duda una gran incorporación al catálogo de Steam.

Resident Evil 6 tendrá un planteamiento diferente

Jun Takeuchi cree que la quinta parte será la última de su clase. El productor de Resident Evil ha comentado al portal norteamericano 1UP que después de Resident Evil 5 habrá cambios en la saga, quizás para volver al Survival Horror, del que se alejaron en la cuarta entrega. El productor nipón ve necesario buscar nuevos planteamientos de juego para la sexta entrega de la saga.



MotorStorm, LitteBigPlanet, Assassin's Creed y Rock Band llegarán a PSP

Sony ha anunciado los títulos que llegarán a PSP a lo largo del año en un evento en Arizona. MotorStorm: Artic Edge estará ambientado en Alaska y contará con nuevos vehículos y modos multijugador. Estará disponible para PSP y PS2 a finales de año. LittleBigPlanet tendrá el mismo concepto de juego que su versión de PlayStation

GTA THE LOST AND DAMNED ES EL TÍTULO MÁS DESCARGADO DESDE LA PLATAFORMA XBOX LIVE DE MICROSOFT

El pasado 17 de febrero se puso a la venta en Xbox Live el primer capítulo descargable de GTAIV y en 24 horas superó la facturación conseguida por otros contenidos descargables.

"El éxito de GTA IV: The Lost and Damned redefine lo que los consumidores esperan de una expansión. Contenido como éste alarga la vida de nuestros juegos favoritos y fundamentalmente cambian la forma en que jugamos", ha declarado el manager general de Xbox Live, Marc Whitten.

Se espera que en los próximos días Microsoft ofrezca los datos de ventas de The Lost and Damned, del que podéis leer un análisis en el primer número de Games Tribune Magazine.

3, diseñar nuestros propios niveles. De momento no tiene fecha. Rock Band también llegará a la portátil, con una tienda de música vía Wi-Fi. Por el momento Harmonix no ha comunicado cómo será la jugabilidad en la versión para la portátil de Sony. Ubisoft confirmó el desarrollo de Assassin's Creed para PSP, del que no se conoce ningún detalle. Tiger Woods PGA Tour 10 y Madden NFL 10 llegarán de la mano de Electronic Arts.

Tres nuevos colores para Nintendo DSi

A partir del próximo 20 de marzo saldrán a la venta en Japón nuevos colores para Nintendo DSi: azul, rosa y verde, además de los clásicos blanco y negro. Su precio será de unos 150 euros. Nintendo DSi llegará a Europa el 3 de abril.

Mike Hickey prevé una rebaja en el precio de PlayStation 3

El analista de Janco Partners, Mike Hickey, cree que Sony estaría cerca de anunciar una rebaja de 100 dólares en el precio de su consola de sobremesa. "Creemos que la compañía necesita reducir en 100 dólares el precio de PlayStation 3 para aumentar la velocidad de venta. Nuestras estimaciones de rebaja se sitúan para el mes de abril o junio como muy tarde". Actualmente su precio es de 399 euros y es la tercera consola más vendida, pero esta rebaja aumentaría sus ventas notablemente. Además, Sony anunció recientemente que God of War 3, Heavy Rain, M.A.G y Uncharted 2 llegarían este año, lo que daría un buen empujón a su consola.

Motomu Toriyama ve posible que FF XIII salga este año

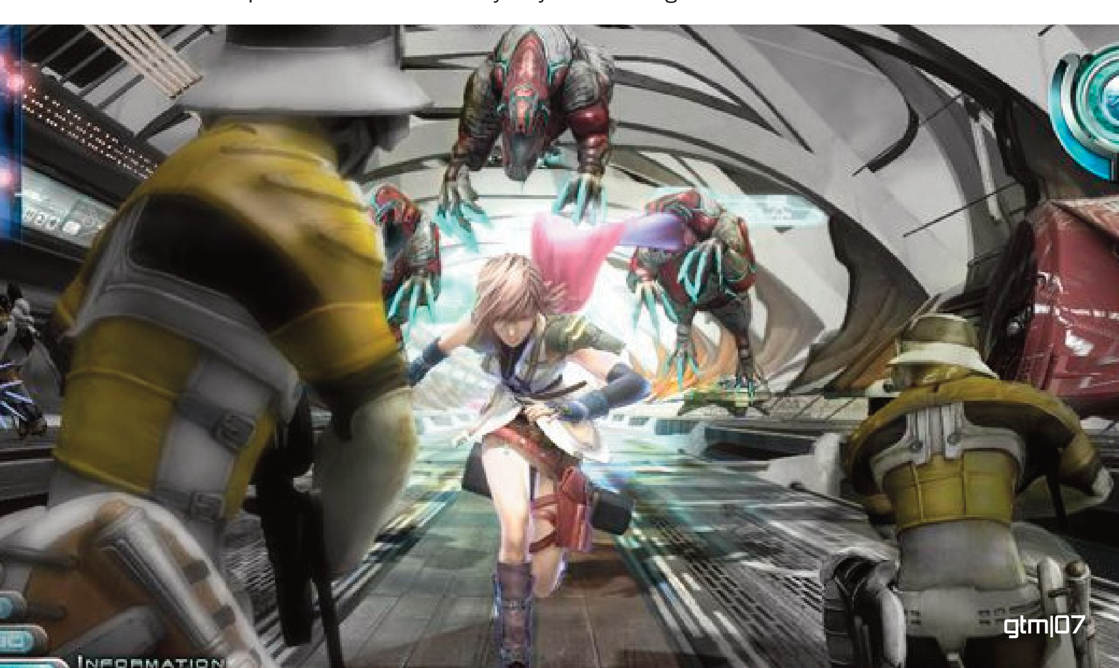
Motomu Toriyama, guionista y director del título más importante de Square Enix para este año ha comentado a la revista Famitsu que el desarrollo avanza favorablemente: "El desarrollo camina favorablemente hacia un lanzamiento este año". La salida de la versión para PlayStation 3 está prevista para este año, pero solo para Japón. Las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 llegarían simultáneamente al resto de territorios. Square Enix también está trabajando en Dragon Quest IX, que podría hacer que la salida de Final Fantasy XIII se retrase.

100.000 usuarios inscritos a la beta de Quake Live

ID Software ha comunicado que la beta de Quake Live ha superado los 113.000 inscritos, cifra que crece constantemente, pues hay una cola constante de unos 10.000 usuarios para probar dicha beta. Estas cifras superan las expectativas de los desarrolladores y demuestran el interés de los usuarios por probar las novedades incluidas.

Braid estará disponible en Steam

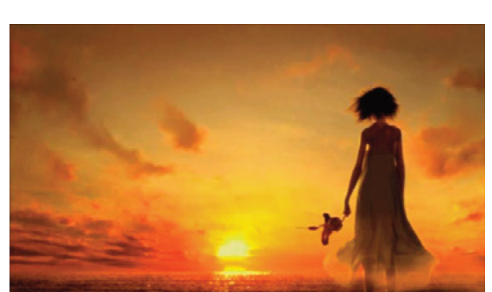
El éxitoso título de Xbox Live Arcade creado por Jonathan Blow estará disponible en la plataforma Online Steam a partir del mes que viene por 15 dólares. Además, esta versión incluirá logros y nuevas opciones. Braid ha recibido numerosos premios y está disponible en Xbox Live por 800 Microsoft Points.











Nuevos rumores sobre Red Steel 2

Según la revista inglesa NGamer, la secuela de Red Steel, que todavía no ha sido confirmada por Ubisoft ni Nintendo, sería compatible con el periférico Wii Motion Plus, anunciado durante el E3 de 2008.

Por el momento el periférico no cuenta con fecha de salida, pero uno de los títulos que hará uso de él será Wii Sports Resort.

Bioshock 2: Sea of Dreams llegará en otoño

Take-Two ha comunicado que la secuela del exitoso Bioshock llegará en otoño de este año al mercado y de forma simultánea a PlayStation 3, Xbox 360 y PC, algo que no ocurrió con la primera entrega.

Pero la cadena de tiendas GameStop va más allá y ha anunciado que llegará oficialmente el día 5 de octubre, mientras que Take-Two no ha comentado nada al respecto. Bioshock 2 es sin duda uno de los títulos más esperados para este 2009.

Microsoft anuncia la serie de animación de Halo Wars

Microsoft ha anunciado la creación de una serie animada de Halo Wars, que ubicará la trama argumental de Halo Wars en la saga Halo.

Halo Wars: Universe Expanded, que así se llamará, está formado por tres actos. El primero de ellos, Universe Expanded: Act 1, estará disponible a partir del próximo 2 de marzo.

Nintendo anuncia un nuevo mando para Wii

Nintendo ha presentado un nuevo mando para su consola de sobremesa, similar al mando de Game Cube, con las mismas funciones que el mando clásico utilizado para los títulos de la Consola Virtual.

El "Classic Controller Pro" llegará a lo largo de 2009 a Japón y su precio se espera que esté entre los 2.000 y 3.000 yenes.

Los próximos títulos deportivos de EA utilizarán Wii Motion Plus

Los nuevos títulos de Electronic Arts: Tiger

Capcom ha anunciado que para el lanzamiento de Resident Evil 5 se distribuyeron la friolera de 4 millones de copias, aunque se desconoce a qué plataformas corresponden individualmente. Sin lugar a dudas, un gran despliegue que desentona con la política de austeridad que está imperando en el mercado ultimamente.



Woods PGA Tour 10, EA Sports Active, EA Sports Tennis Grand Slam y otros dos que no han sido confirmados, usarán el nuevo periférico para el Wiimote. EA ha comentado que EA Sports Tennis Grand Slam ofrecerá la mayor experiencia de este deporte en Wii y que contará con los cuatro Grand Slam. Wii Motion Plus llegará a lo largo del presente año.

Un nuevo estudio se une al desarrollo de Mass Effect 2

BioWare ha anunciado la creación de un nuevo estudio de desarrollo para trabajar en la secuela de Mass Effect. Está compuesto por 30 programadores y una vez finalizado el desarrollo de Mass Effect 2 podrá colaborar en Dragon Age: Origins y Star Wars: The Old Republic. Electronics Arts se encargará de la edición del título para consolas y PC.

Everquest, el MMORPG que fuera galardonado en 1999 como juego del año, acaba de cumplir 10 años. Los grandes clásicos nunca mueren

Califican a World of Warcraft como "la cocaína" del PC

La asociación Youth Care Foundation de Suecia califica a World of Warcraft en su último informe como el videojuego más peligroso que hay actualmente a la venta. Sven Rollenhagen es el autor del informe y lo considera como "la cocaína del mundo de los juegos para PC. La gente juega hasta que caen". Además, insisten en el aumento de los casos de adicción a los videojuegos en el mundo.

1.000 millones de partidas jugadas de Halo 3

Bungie ha mostrado nuevas estadísticas de Halo 3 en las que se indica que su último título ha alcanzo los 1.000 millones de partidas jugadas desde su lanzamiento en septiembre de 2007.

Fue el pasado 28 de febrero cuando 4 jugadores crearon una nueva partida y se alcanzó dicha cifra. Por el contrario, Halo 2 registró 798 millones de partidas, hecho que ha sorprendido a Bungie.

The King of Fighters XII llegará en julio

Se ha confirmado por parte de Ignition y SNK el regreso de la saga de lucha The King of Fighters. El mes de julio llegará a Xbox 360 y PlayStation 3, coincidiendo con el 15 aniversario del original.

“Nuestro eslogan para KOFXII es ‘El renacimiento de KOF’, por eso hemos intentado crear un juego de King of Fighters completamente nuevo. Para convertirlo en un juego de lucha verdaderamente único, hemos revolucionado los gráficos creando elementos visuales con la última tecnología, y no hemos escatimado en gastos durante el proceso", ha comentado Masaaki Kukino.

“No podría imaginar una manera más apropiada de conmemorar el 15.º aniversario de The King of Fighters que con una nueva entrega en alta definición y

magníficamente animada que actualice el legado de KOF para una nueva generación. Mientras otros juegos de lucha han descuidado el costoso proceso de crear atractivos gráficos en 2D, KOFXII abarca completamente la delicada belleza estética que solo las manos humanas pueden producir", comentaba Shane Bettenhausen, director de desarrollo comercial de Ignition.

Primeros detalles de Bioshock 2

Surgen los primeros datos de Bioshock 2: Sea of Dreams. Según se ha podido saber, no será una precuela, sino una secuela ambientada 7 años después de lo occurido en la primera entrega, tras la desaparición de una niña en una zona costera. Según parece, Eamon Clune y su esposa Charlotte oyen como alguién irrumpe en su casa y se llevan a su hija Maura, de 7 años. Eamon solo puede ver levemente al secuestrador, un hombre alto que se escapa por la ventana. De momento estos datos no han sido confirmados. Bioshock 2 llegará este año de forma simultánea a Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Clank Agente Secreto, título que ya vió la luz en PSP, llegará a PlayStation 2 esta primavera de la mano de SCEE. En esta entrega de la saga Ratched & Clank controlamos al robot Clank, que vestirá de esmoquín parodiando a 007

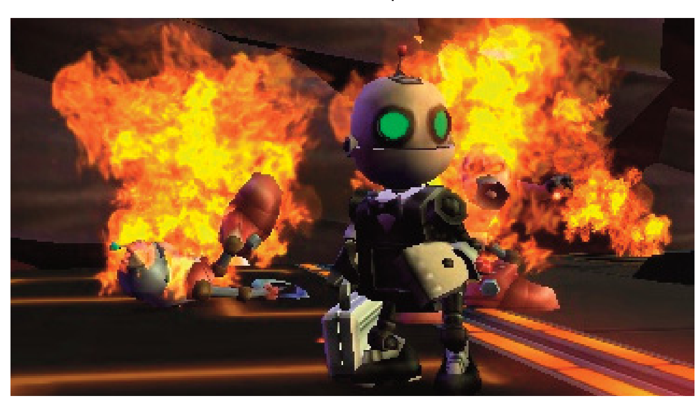
Anunciado The Beatles: Rock Band

La próxima entrega de Rock Band basada en el grupo The Beatles ya tiene fecha de salida. Llegará al mercado el 9 de septiembre del presente año para Xbox 360, PlayStation 3 y Wii.

Para esta nueva entrega se lanzarán nuevos instrumentos basados en los que utiliza el mítico grupo. Por el momento no se han confirmado precios, pero las nuevas guitarras rondarán los 100 dólares, el juego unos 50 dólares y el pack completo 250, unos 200 euros al cambio.

Ubisoft Shangai desarrollará I am Alive

Tras varios rumores en los que se afirmaba que DarkWorks podría dejar de desarrollar I am Alive en relación con el resultado final del juego, Ubisoft ha declarado que no ha sido así. Según Ubisoft, la gente de DarkWorks tienen otra serie de obligaciones que cumplir, por lo que a partir de ahora Ubisoft Shangai se encargará del desarrollo de I am Alive. También han comentado que ambos estudios trabajaron codo con codo durante el último año en el desarrollo del título, que no tiene fecha de salida confirmada.



EA confía en el éxito a largo plazo de Mirror's Edge y Dead Space

Uno de los ejecutivos de Electronic Arts, Patrick Söderlund, ha comentado que Dead Space y Mirror's Edge, títulos que han tenido gran aceptación entre los medios, serán un éxito en ventas a largo plazo.

"Creo que si analizas videojuegos como Dead Space o Mirror's Edge a nivel de su vida comercial total descubrirás que los dos serán un éxito", ha comentado.

"Creo que Mirror's Edge no es perfecto, pero tiene muchas cosas que podemos utilizar de cara a futuras versiones. En el caso de Dead Space creo que funcionó bien dentro de nuestras metas para el cuarto trimestre, probablemente mejor de lo que esperábamos".

Un nuevo GTA podría llegar en 2010

Michael Patcher, analista de Wedbush Morgan, ha realizado unas declaraciones en las que comenta que Rockstar podría presentar un nuevo Grand Theft Auto en 2010. Además, cree que sus ventas serán mayores debido a que la base de consolas instalada será mayor: "Cuando la próxima entrega de la serie GTA llegue al mercado, la base de consolas instaladas será de 60 millones. No pensamos que estos datos sean suficientes para ase-

gurar que este juego doblará las ventas de la entrega anterior, pero pensamos que sí aumentarán entre un 25 y un 30 por ciento, por lo que conseguirá entre 15 o 18 millones de unidades vendidas".

El analista comenta que el primer episodio descargable de GTA IV, The Lost and Damned, alcanzará los 2 millones de descargas a finales de año y que el segundo episodio llegará a Xbox Live en octubre de 2009.

Detalles de PlayStation 4

Sony ha insistido en que la vida de PlayStation 3 será de 10 años, pero ya se están empezando a conocer los primeros detalles de la que sería su sucesora.

El director del Centro Nacional de Supercomputación, Mateo Valero, ha comentado recientemente en una entrevista en la emisora de radio RAC1 que están colaborando con IBM en el futuro procesador de PlayStation 4, que llegaría al mercado dentro de 3 años. Actualmente se encuentran trabajando con personal de IBM de Nueva York.

Este procesador sería entre 25 y 100 veces más rápido que el Cell de PlayStation 3, debido a que el número de núcleos sería de 30 y no de 9 como en la actualidad. Esto supondría un mayor realismo en los videojuegos y una mejor representación de los fenómenos naturales.

BioWare anuncia oficialmente la secuela de Mass Effect

Bioware ha anunciado oficialmente el lanzamiento de Mass Effect 2, que está previsto para los primeros meses de 2010. La secuela de Mass Effect llegará a PC y Xbox 360.

"Vamos a superar la extraordinaria experiencia de juego que trajimos a nuestros fans en Mass Effect con intensos combates y nuevas opciones de armamento, así como una mayor profundidad de exploración del planeta, aportando al mismo tiempo una emocionante historia", comentó Ray Muzyka, CEO de BioWare.

"Mass Effect 2 se perfila para ser una inolvidable experiencia RPG-Shooter".

PlayStation 2 celebra su noveno año de vida

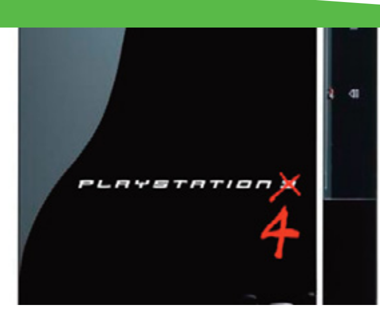
El pasado 4 de marzo la "negra" cumplió 9 años de vida. Una trayectoria que la ha convertido por derecho propio en la consola más longeva de los territorios tradicionales, obviando por ello el particular desarrollo del mercado brasileño y SEGA.

Hay que hacer un gran uso de la memoria para intentar recordar cuál era el mercado en aquellos primeros años del milenio. Dreamcast era el presumible rival a batir y la última gran apuesta de SEGA como fabricante de hardware. Y aun así, tuvo que lidiar con Game Cube de Nintendo y la primera incursión del gigante informático Microsoft y su máquina Xbox. Una guerra a cara de perro en el que Sony supo moverse como pez en el agua y saber atraer y mantener la mayoría de los grandes éxitos que marcaron la ya casi extinta generación de los 128 bits.

Obras que quedaron marcadas en la retina de cualquier jugón. Hoy en día es muy difícil encontrar a alguien que no haya jugado o al menos probado alguno de sus Gran Turismo, God of War, Ratchet & Clank, ICO, Devil May Cry, GTA, o Jack and Daxter. Juegos que pasarán con derecho propio a consagrar la historia viva de los videojuegos. La realidad que una vez soñó Ken Kutaragi.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS/GONZALO MAULEÓN





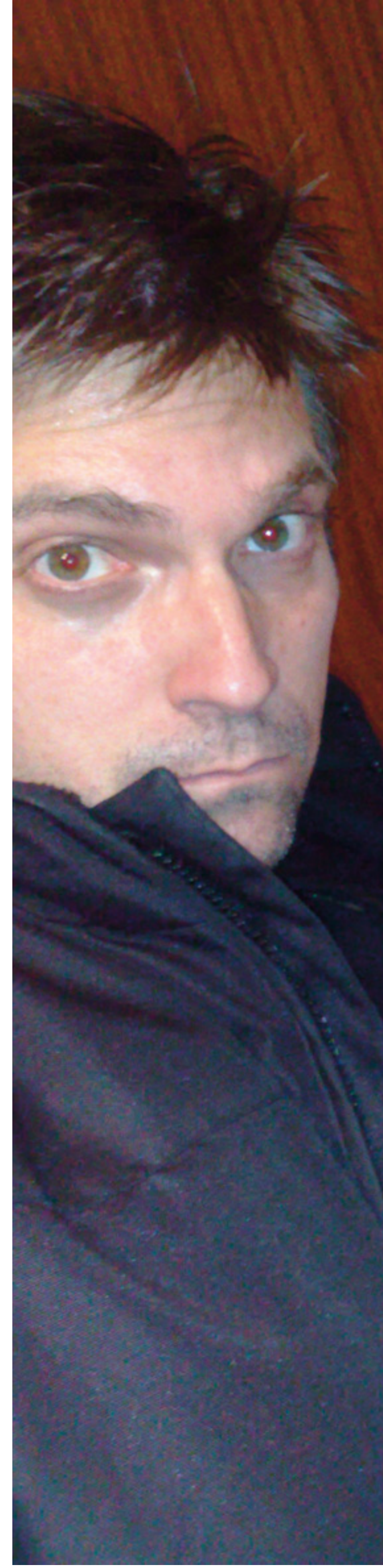


TEXTO: GONZALO MAULEÓN
ROBERTO MARTÍN
EQUIPO BAO: DANIEL VALDÉS
MIGUEL L.A. MURILLO

Hablamos con los chicos de **Black Age Online**

Enfrascados en un proyecto ambicioso, el equipo responsable de BAO nos habla de su trabajo. Un MMORPG de sello hispano y realizado de manera íntegra por gente que colabora desde sus casas. Daniel Valdés, Jefe de Proyecto, y Miguel L.A. Murillo, Coordinador General, nos invitan a su mundo de fantasía. Esta es la entrevista exclusiva que han concedido a GTM.

Así es la última apuesta de los MMORPG



Un equipo de desarrollo español y con una apuesta ambiciosa entre manos. Suena irónico en un país en el que la cultura de la "pleistation" está tan arraigada y donde todo el mundo parece tener potestad absoluta de criticar sin mover un dedo. Navegando por los foros de habla hispana, un alto porcentaje se puede resumir en "yo no lo hubiera hecho así" o "yo hubiera planteado el asunto de esta otra manera". Vosotros vais y pasáis a la siguiente fase. Y para colmo os ponéis a desarrollar un MMORPG. ¿En qué demonios estabais pensado?

Bueno, ya era hora de dar el paso, son muchos años quejándonos de lo mismo y viendo como proyecto tras proyecto seguimos con los mismos problemas. A la extrema dificultad de una empresa de estas características se suma el poco apoyo y credibilidad por parte no sólo del sector del videojuego sino del público en general, ya hastiado de promesas y esperanzas rotas. De todas maneras es algo con lo que contábamos al embarcarnos en esta aventura, así que estamos más que preparados. Además lo más complicado era encontrar el equipo de personas adecuadas para afrontarlo en condiciones de calidad y eficiencia óptimas, que es lo que hemos logrado ya. Si a eso se le añade la calidad humana de cada uno de ellos, la verdad es que las expectativas ahora son realmente esperanzadoras para todos los miembros de BAO.

¿Cuál ha sido la fuente de inspiración a la hora de poneros a desarrollar BAO? Imagino que no todo estaba en vuestra cabeza.

La inspiración, viene desde muy diversos sitios: desde UO, DAOC, Tibia, hablando de MMO`s ...pasando por juegos de lo más variopinto y de cualquier género.

La literatura y el cine, los libros, también han sido una grandísima fuente de inspiración. De todas maneras en el equipo contamos con gente con una imaginación e ingenio desbordantes, por lo que habrá muchísimo contenido novedoso y original.

Viendo el trabajo de modelado de muchos de los persona-



jes que inundarán el juego, es más que evidente el mimo con el que se está tratando. ¿Es vuestra primera incursión "profesional" en un juego, o alguno ya ha trabajado en algún otro proyecto?

Parte del equipo ya tiene experiencia en otros proyectos, aunque para muchos de los miembros es su primera incursión en el mundo del videojuego, desde la visión del desarrollo de los mismos. También hay compañeros que han trabajado profesionalmente en desarrolladoras importantes y muchos que han estado colaborado o bien participado en algunas de ellas.

Hablo de modelados porque a primera vista es lo que entra por los ojos. Pero me consta que el mismo cuidado se esta poniendo en todo lo concerniente al audio. ¿Este apartado estará a la altura del anterior? Sedme sinceros y no me vendáis la burra.

En principio la idea es que todos y cada uno de los apartados que componen el juego estén a muy buen nivel, y la música no va a ser menos. Se está trabajando en una maravillosa banda sonora y se están cuidando con mucho mimo todos los efectos y sonidos. Debido precisamente a que estamos trabajando con unos baremos de calidad altos, si en cualquiera de los aspectos no podemos llegar, como puedan ser las voces (para lo que necesitaríamos actores de voz profesionales) pues se buscarán métodos alternativos, pero queremos dejar constancia de que la política que seguimos es que si no se puede hacer bien, no se

Miguel L.A. Murillo, Coordinador del proyecto BAO, posa con la portada de abril de GTM

BAO transcurrirá en un mundo mágico y medieval. De momento no hay screens del juego, pero el buen hacer en el campo gráfico es más que evidente

hace y más adelante si se puede se implementa en condiciones y eso lo aplicamos a todo.

En vuestro site aseguráis que sois un equipo que trabaja de manera totalmente desinteresada y cada uno desde su propia casa. Me imagino que la labor de coordinación debe ser titánica. ¿Es complicado coordinar a todo el grupo?

Es un esfuerzo titánico, y que requiere muchas horas y dedicación, pero con el equipo adecuado de dirección la labor se suaviza bastante. Estamos organizados por departamentos y cada uno con sus respectivos responsables que se encargan de coordinar el trabajo de sus equipos, hacemos reuniones periódicas y continuamente hay un flujo de información que va retroalimentando BAO desde todas las facetas del proyecto.

¿Cómo es un día de trabajo en el desarrollo de BAO?

Depende del departamento. Como norma general los compañeros tienen trabajos asignados en el Organizador de tareas online que usamos, o bien ellos mismos se las adjudican o lo consultan con el responsable del departamento. En los foros privados se van presentando los "items" terminados y pasan a ser objeto de un escrutinio general, ahí es donde se trabaja con los puntos donde se pueden mejorar, etc...Los miembros se comunican vía MSN, mIRC, o bien en la sala de TS de la que disponemos, dividida por salas, para las consultas, reuniones, etc...Lo cierto es que, pese a las dificultades de la descentralización, va increíblemente mejor de lo que esperábamos en un primer momento y eso que nuestras expectativas eran altas.

"Lo que ofrecemos y que nos diferencia del resto son tres letras y cuatro palabras: RPG y Libertad total de acción. Queremos dotar a BAO de una patena de aventura que parece olvidada"

Objetivamente, y siendo sinceros, el proyecto destila un trabajo profesional que ya quisieran para sí varias desarrolladoras en



los tiempos que corren. ¿Me equivoco si digo que no han sido pocas las distribuidoras que se han puesto en contacto con vosotros?

Si, hay empresas interesadas con las que mantenemos actualmente contacto.

¿Podéis darnos alguna confidencia al respecto?

No, por el momento es pronto para contar nada al respecto y sería muy inadecuado y poco serio por nuestra parte hacerlo.

Hablemos claro. Cuando uno habla de un MMORPG, enseguida busca equiparar su trabajo con el "WoW". Es un handicap que ni siquiera grandes apuestas como "Conan" han podido lidiar. ¿Que ofrecéis vosotros que no ofrezcan estos MMORPG tradicionales?

Tres letras, y cuatro palabras: "RPG" y "libertad total de acción" Una de nuestras apuestas en este sentido es con el componente de rpg que pensamos incluir en el juego, así como el esfuerzo que estamos realizando con respecto a la historia del mundo, de sus componentes y elementos, etc...queremos dotar al mundo de una patena de aventura que últimamente no logramos percibir en ninguno de los juegos que inundan el mercado.

La apuesta de "Funcon" fue victima de su propia ansiedad. ¿Pasito a pasito o directos a comeros el mundo?

En este mundo es mejor ir pasito a pasito, cosas como lo conseguido por CCP, con EVE, demuestran que para un estudio como el nuestro, es el mejor camino. Y de todas maneras, todo se irá viendo, pero queremos hacer algo que perdure, que no sea un burbuja que a la menor presión estalle dejando un vacío. Queremos luchar por algo que tenga una proyección importante no sólo cuando se lance, sino más aún después y la única manera de hacer esto es como lo estamos haciendo, con mucho trabajo y esfuerzo, y con las personas que trabajan en el equipo

totalmente enfocadas a dar lo mejor de sí mismas. Tenemos las ideas claras y la ilusión guía todos nuestros pasos, no seremos víctimas de nuestra propia ansiedad, porque sabemos que en un mercado tan maduro como este, si no se hacen bien las cosas no se tienen oportunidades, y lo que es más, esta es nuestra prueba de fuego y por lo tanto no vamos a actuar a la ligera en ningún sentido.

Hay un dicho que afirma que más vale maña que fuerza. Y esto en tiempos de crisis es donde se agudiza el ingenio de los "listos". ¿BAO sigue siendo el sueño de cuatro locos alrededor de una idea, o esto solo es el principio de algo más?

Si bien empezó siendo el sueño de "cuatro locos", esta fase pasó y se ha convertido en algo más. Sin duda el ingenio usado por estos cuatro locos ha servido para lograrlo, pero no hay que engañarse, es el sueño de todo un equipo de personas las que están haciendo posible que un proyecto tan complejo como este siga adelante cada vez con más proyección y una repercusión más que notable en todas partes.

¿En que momento os disteis cuenta de que lo que tenéis en vuestras manos es algo "vendible" y que puede tener una buena acogida?

Desde el principio teníamos claros nuestros objetivos e ideas, ahora más que nunca, sabemos que es un proyecto "realizable" y "vendible".

No vamos a mentir a nadie diciendo que España es un desierto cuando hablamos de programación. Un país puntero en consumo de videojuegos, y sin embargo, tercermundista en desarrolladoras. Y de la nada surge un grupo capaz de desarrollar por amor al arte una apuesta tan ambiciosa. ¿El panorama nacional es a vuestro juicio tan desolador como aparenta? ¿O la situación real no es tan dramática?

No, no es tan desolador como aparenta, aunque si es cierto, que está muy orientado

BAO ya no es el sueño de cuatro locos. Su espíritu de trabajo y de querer cambiar las tornas ha impregnado a todo el grupo de desarrollo. El juego será realidad





hacia el mercado los juegos para móviles, aunque hay varios estudios con proyectos muy interesantes. Además, a ver si logramos animar a otros a que se embarquen en algo parecido. Avisamos, no obstante, que dejen sus vidas privadas aparcadas y hagan pesas con los dedos para las interminables sesiones de teclado y que afilen el ánimo, para los desengaños, los rechazos, las chanzas, los imprevistos, etc. Pero que no se desanimen, que consigan gente competente y ya les saldrá algún que otro portento y sobre todo lo que es la organización y el contacto humano es fundamental hasta el punto de que es de importancia capital. No es fácil, pero ¿quién ha dicho alguna vez que fuera a serlo?

¿Qué opináis de la situación en la que se encuentran las empresas de programación de videojuegos españolas?

Bueno, se escuchan rumores de que varias empresas andan con problemas, pero por contrapartida, han salido pequeños grupos y estudios de desarrollo. Tal vez no estén enfocadas al desarrollo de títulos para PC, pero empresas hay , y cada día más, así que podríamos decir, que según en qué ámbito nos queramos enmarcar el panorama es bueno. Lo que está claro es que no se puede tirar la casa por la ventana, ni acomodarse tras el éxito, ni creer que una idea vale dinero. Una idea es el precursor de toda una serie de pasos que se deben realizar de una manera excepcional para poder triunfar. Pero ante todo hay que tener la vista puesta en el mercado, en el papel que desempeña la situación actual, el histórico de fenómenos que acaecen y conforman un mapa muy singular que da las pistas para saber en qué se puede uno embarcar y en qué no. En fin, es un tanto peliagudo, pero como dijimos, es posible que estos momentos en los que vivimos sean un caldo de cultivo importante para el surgimiento de un nuevo tipo de proyectos, de ideas y de equipos de desarrollo. Esperemos que sí.

¿Qué videojuegos o películas han sido los más influyentes para crear Black Age Online?

Como dijimos, juegos como “Ultima Online” y “Dark Age Of Camelot”, en lo referente a películas “El guerrero numero 13” ha podido influir mucho, en según que aspectos, pero como comentábamos han influido muchísimos, y diariamente en todo lo que se hace se ven influencias de juegos de rol, películas, libros o series de narrativa fantástica, juegos de mesa etc.

Y para terminar, ¿cuándo tendremos en nuestras manos una demostración jugable de este producto “made in spain”?

Es difícil saberlo a ciencia cierta, y no podemos aventurarnos a dar fechas concretas, y en el estado actual, ni tan siquiera aproximadas, sin riesgo de no poder cumplirlas, tened en cuenta que empezamos a final de Noviembre del 2008 y todavía estamos en un periodo inicial del desarrollo.

Pues hasta aquí hemos llegado. Muchísima suerte con vuestro proyecto. Os aseguramos que desde GTM lo vamos a seguir muy de cerca. Ojalá esta iniciativa no caiga en saco roto y sirva como faro en el que fijarse.

GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

El mercado de segunda mano



ROBERTO GARCÍA

JEFE DE REDACCIÓN

OPINIÓN DE ROBERTO EN CONTRA:

Querido amigo Gonzalo: coincido contigo en que el mercado de segundamano es parte del negocio de los videojuegos y es necesario, pero pienso que con la modernización y masificación de los videojuegos este mercado se nos está yendo de la manos y hay que crear una serie de normas que lo regulen, por que si no, el mercado de segunda mano se puede convertir en la piratería del siglo XXI.

Entiendo que si un usuario tiene un videojuego que no usa lo pueda vender, es algo lógico, lo que no veo tan claro es que sean las propias tiendas de videojuegos las que los compren a precios irrisorios para después venderlos a un precio más que alto.

No me preocupan las ventas de videojuegos que se hacen entre usuarios por Internet. Me preocupa el papel que están tomando tiendas como Game o Game Stop en cuanto al tema segunda mano se refiere. Se por experiencia que un juego que compran a 6€ lo pueden vender a 20€ o incluso 25€. Con este tipo de tratos somos todos los perjudicados. El que lo vende por que le están dando un valor muy inferior a lo real. Las distribuidoras y desarrolladoras por que no están cobrando por su trabajo. Y el que lo compra por que no se da cuenta de que está contribuyendo a hacer que esa tienda gane aún más dinero con este tipo de compraventa.

Y es que no hay que buscar mucho para encontrar juegos en la estantería de segundamano que cuentan más dinero que el mismo producto nuevo. ¿Os parece normal?

Cuando tu compras un videojuego en lo último que piensas es en el dinero que ganan de ese producto las distribuidoras y des-



arrolladoras, cada euro que gana dicha compañía les sirve para hacerse mas fuertes de cara a futuros juegos, y así hacer que estos vengan traducidos, doblados o con mucho mas trabajo invertido en él. Algo que podemos ver en los juegos que mejores ventas cosechan como Need for Speed, God of War o Call of Duty. Esto es así por que en la actualidad la competencia es máxima y las compañías tienen que apostar fuerte para ofrecer su mejor producto y así seducir al comprador. Sin embargo, si el producto que compramos es de segunda mano, la única beneficiada es la tienda que nos lo está vendiendo, la cual lo único que va ha hacer es procurar poner mas juegos de este tipo en las estanterías.

Para colmo, en muchas ocasiones nos intentan vender juegos de segunda mano sin instrucciones, sin caja o con el disco en muy mal estado, y de su precio mejor no hablar.

Por otro lado, ¿Cómo es posible que en las estanterías de segundamano existan juegos a 55€ cuando nuevos cuesta 70€ en la propia tienda? No lo puedo entender, menos aún sabiendo que los compran por 24€, que los únicos que ganan en este tipo de tratos son ellos y gente que los vende, pero que probablemente no hayan comprado un juego en su vida, ¿Cómo lo han conseguido? Nadie lo sabe.

Esta es mi opinión sobre el mercado de segunda mano, y recalco que soy coleccionista y compro multitud de material retro en Internet, pero hay partes del mercado que me parecen poco menos que ilegales. ¿Una solución legal y sana al mercado de segunda mano? Sin lugar a dudas la compra de juegos de importación. Juegos nuevos, que respetan el trabajo de distribuidores/desarrolladores y en la mayoría de casos, más baratos que los juegos de segunda mano que nos están ofertando determinadas tiendas.

Aunque si realmente queremos un solución definitiva, entonces habría que estudiar y legalizar este tipo de mercados desde el gobierno, pero vista la ineptitud y el analfabetismo sobre nuevas tecnologías que existe entre los miembros que lo componen lo llevamos claro.





Gonzalo Mauleón
Coordinador

OPINIÓN DE GONZALO A FAVOR:

Posicionarme en este sentido es realmente complicado. Por un lado soy el principal defensor del mercado de segunda mano. Y lo soy por el precio abusivo impuesto por quien sea, llamese desarrolladora, distribuidor o tienda, que hace que yo acabe teniendo que soltar 70€ por un juego.

Sinceramente, no entiendo este tejemeneje que mueve los entresijos de un mercado que es capaz de poner precios tan abusivos en un producto, para acabar vendiéndolos a mitad de precio para otro sistema. ¿Es más caro desarrollar un Mass Effect para PC que para consola? Entonces porque hay una diferencia de 30€ en su pvp.

Y coincido contigo en varios puntos en tu exposición sobre el gran mal que están adoptando las dos cadenas que citas. El beneficio en este mercado es brutal, tornandose las ganancias en un 300-400% de lo inicialmente invertido en su adquisición. ¿Pero de quien es la culpa? ¿Del que lo compra para después venderlo? ¿O del que lo malvende?. Puede que al final el resultado sea el mismo, y que este pase porque quien deba recibir una parte de las ganancias sea la desarrolladora, no vea un centimo.





El mercado de segunda mano no es un cancer como ultimamente se ha puesto tan de moda proclamar a los cuatro vientos. Es más, en muchos casos es la única forma de acceder a ese título que en apenas 6 meses acabó descatalogado. Y sobre todo, no es ni mucho menos comparable a la piratería como algún papanatas se ha atrevido a decir. El ciclo de venta-reinversión en nuevos títulos se cumple en un porcentaje bastante alto, y que a día de hoy su existencia solo me suena a pataleta de niños con un juguete roto.

Y lo peor de todo, las compañías están empezando a cometer el error de meterlas en el mismo saco y a imponer medidas que rayan la legalidad de cualquier adquisición física. La palma se la llevan los famosos tickets de activación, los cuales son ridículos en su concepción y antisistemáticos en su ejecución. Es igual de absurdo que el imponer una norma de no permitir el acceso a más de 30 personas en una vivienda a lo largo de su vida útil

aduciendo que lo haces para evitar el hacinamiento ilegal. Estás partiendo de la premisa de que todo el mundo es culpable, y limitándo el uso, disfrute y disposición que el comprador ha adquirido de su producto.

Tú abogas por la importación. Mi apuesta no va encaminada en ese sentido, y sí mas en incentivar al comprador que adquiere una copia de primera mano. Y ésto no pasa por regalar el típico muñequito pre-reserva, sino en lanzar los productos en un arco de precios atractivo. Con precios de salida por debajo de 30€, erradicas de raiz el problema de la piratería y el mercado de segunda mano. Son tiempos de crisis para todos, y no sólo el consumidor es el que debe apretarse el cinturón. Tal vez alguien tome conciencia de que los tiempos de bonanza y abundancia quedaron atrás, y en vez de llorar sea el momento de actuar.

Si de algo vale como ejemplo para alguien, el mercado del DVD se situaba por encima de los 20€ hace bien poco. Hoy es muy raro encontrar la novedad, en caja metalica y con un disco extra por encima de los 15€. Como dicen en mi tierra, quien no llora, no mama, pero para coger los peces, hay que mojarse el culo.



Raúl Frías
Jefe de prensa

OPINIÓN DE RAÚL A FAVOR:

No convirtamos al mercado de segunda mano en algo oscuro. Pese a que escuchando a algunas compañías nos de la sensación de que comprar en este curioso sector de mercado es poco menos que pecado lo cierto es que, al menos de momento, no hay nada ilegal en él. No hablamos de drogas, ni de pieles de animales en peligro de extinción sino de juegos para consola y ordenador. Tanto cuesta entender que en tiempos de crisis el mundo de a pie quiera ahorrarse unos euros ¿es tan difícil de comprender? A priori no lo parece pero ya sabemos de antaño que no es oro todo lo que reluce.

El problema bajo mi humilde y a veces corto entender está en los digamos (seamos suaves con ellos) “enterados”, aquellos que siempre saben pescar en río revuelto. Como si de grandes especuladores inmobiliarios se tratasen, cadenas de tiendas especializadas han comenzado su particular tira y afloja dentro de este segmento mercantil. La segunda mano se ha convertido en un nido repleto de huevos de oro para franquicias como Game o GameStop. Comprar barato y vender caro siempre es sinónimo de beneficio, lo sabían los aztecas, los egipcios, los hebreos y lo saben ahora los chinos (muy sabios ellos por cierto) y por su-



puesto los dueños de estas enormes cadenas comerciales. Estimados compradores compulsivos, usuarios despistados, impacientes devoradores de videojuegos y demás seres de todo tipo de credo y religión id con mucho cuidado a este tipo de tiendas. Lo que ellos os van a ofrecer es mucho menos del valor real en el mercado de vuestro artículo, así que recurrid a los foros, a los mercadillos populares o a cualquier lugar en el que sepan valorar lo que seguramente no hace tanto tiempo os costó más de sesenta euros.

Por otro lado, y siguiendo con esta caza y captura propia de un aquelarre de tiempos lejanos llegamos hasta el tejado de las compañías. ¿Alguien alcanza siquiera a comprender dónde están repartidos los setenta euros que valen ahora mismo los juegos? Porque yo por mucho que golpee el disco o le de vueltas a la caja no encuentro dónde está invertido el dinero. Cierto es que no es nada barato desarrollar un juego y que para seguir adelante se necesitan beneficios pero es que son ¡setenta euros! Nada, que no lo alcanzo a comprender. Véaseme como un novato en conceptos como el marketing, la productividad, la plusvalía o cualquier otro vocablo amigo de tipos como Marx o Hume; sin embargo, siempre he creído que con precios atractivos las ventas serían mayores. Es normal y perfectamente comprensible que en tiempos de recesión económica la gente opte por la pillería tan propia del país en el que vivimos antes que por gastarse setenta euros en un juego que a veces en un par de tardes se nos ha acabado. Aunque si ese mismo juego en vez de setenta valdría veinte euros la cosa cambiaría y mucho, atreviéndome incluso a apostar por un fuerte descenso de la piratería.

Y así podríamos estar horas y horas dándole vueltas al carrusel del dinero, las compañías y los ya catalogados como “enterados”. Pero no es esa la idea ni el fin último de esta parrafada. El objetivo es alertar y advertir a los usuarios que gastan religiosamente sus euros del peligro que tiene el mercado de segunda mano. Es preferible el trueque usuario con usuario que con cualquier tienda, ya que esta última siempre va a intentar sacar la mayor tajada posible y siempre a tú costa, a nuestra costa. Así que mucho ojo y ¡buenas compras!

Y el mes que viene:

Actualizaciones y contenido descargable


forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune


Digamos que
hablamos
de cine...
FINAL FANTASY
FAR CRY
ALONE

Digamos que hablamos de cine

Cine y videojuegos. Videojuegos y cine. Dos industrias aparentemente condenadas a entenderse pero que inexplicablemente son como agua y aceite. ¿A dónde vas Manolete? Si no sabes torear, ¿para qué te metes?

Desde sus inicios, la búsqueda de un binomio rentable entre videojuegos y cine ha estado llena de sonados batacazos. Una alineación mal entendida que ha tenido como resultado una relación con más tintes de odio que de amor.

Si buscamos el salto de uno a otro lado de los exponentes de las dos tendencias, nos encontramos con casos aberrantes y vergonzosos. Y para colmo, destilan un tufo a derrota desde el mismo momento de su concepción. Es realmente complejo hablar de alguna licencia cinematográfica explotada con cierto criterio en el mundo de los videojuegos. Tal vez Spiderman 2 o El Padrino sean los casos menos dramáticos, que no por ello quiere decir que sean buenos. Tal vez Kotor, al apostar por una línea alternativa dentro de la licencia de Star Wars sea el caso mas salvable al aportar un juego de rol notable bajo una ambientación totalmente cinematográfica. Pero de todos es sabido que esta no es ni mucho menos la tónica habitual, sino que más bien es al contrario.

Electronic Arts y THQ han sido durante los últimos años los claros ejemplos de querer amortizar algo con la ley del mínimo esfuerzo. De esta manera, al éxito peliculero de turno, le acompañaba en su salida el "juego oficial de la película". Y agarraos que vienen curvas.

Pero si malo es el salto de la gran pantalla al formato jugable, el paso contrario es un suicidio. No voy a quitar razón a aquellos que afirman que plasmar un concepto jugable a uno eminentemente visual requiere una gran dosis de destreza, que lamentablemente brilla por su ausencia en aquellos valientes que han decidido aceptar el reto. Pero esta afirmación, aunque falsa, particularmente la veo sesgada. Y la veo por un motivo principal: ¿es más dificil plasmar en una película un videojuego que un libro?

Yo tengo una base cimentada en un axioma: un libro se interpreta. Un videojuego se recrea. Y



La guapísima Jovovich es la portagonista de la adaptación de Resident Evil. Una primera parte bastante aceptable. Las dos secuelas, prescindibles.



tal vez ahí radique el mayor error de esta vertiente del cine.

Cada vez los videojuegos tienen guiones más cercanos a las grandes producciones cinematográficas. Pero aunque cercanos, estos no acaban de cuajar en un formato donde hay que contar todo en muy poco tiempo y donde no puedes jugar la carta de la inmersión. Y aquí es donde nos encontramos el mayor handicap de toda película basada en videojuegos: se intenta recrear todo de



una manera tan calcada al original por no descontentar a los fans, que acabas poniéndote un cercado a tu alrededor donde no hay cabida a la interpretación. Estas películas no son concebidas como películas, si no en una historia mediocre que en el mejor de los casos sirva para explicar vías alternativas a la trama original, y siempre pensando en quién va a acabar viendo el producto final. El resultado solo puede ser uno, la debacle.

Y en un mundo azotado por una crisis brutal, en el que el cine navega a la deriva en unos tiempos donde la imaginación y el gusto parecen cosas del pasado, se busca la forma de ganar dinero, y de hacerlo rápido. Y para ello

Final Fantasy Advent Children y el excelso trabajo de un equipo totalmente volcado en lo que realmente sabe hacer: La animación

Cuando se menta el nombre de Final Fantasy, todo el mundo parece detenerse dos segundos. Es realmente increíble la maraña que entreteje Square Enix a este lado del mundo. Tras una primera incursión en una película bastante anodina, la compañía nipona quiso echar el todo por el todo con su mayor as bajo la manga. Rescató a Sefirot de los Infiernos y rebuscó al Cloud más adulto y siniestro para brindarnos una película en el que todo estaba supeditado al increíble despliegue técnico.

Advent Children no palidece en absoluto frente a las grandes compañías como son Pixar o Dreamworks, y supo contentar tanto a los fans incondicionales de la franquicia, como a los neófitos. El trabajo exquisito que destila en cada fotograma la convierten en una oda al virtuosismo del modelado y la animación. Era una apuesta a caballo ganador, no nos defraudó.

se recurre a lo que más a mano se tiene, el primo-hermano videojuego.

La primera gran apuesta fue intentar recrear el mundo de Mario en la gran pantalla. De esta manera en 1993 llegaba Super Mario Bros. Mala a rabiar, pero que las apuestas venideras han conseguido algo que parecía realmente complicado, y es que esta película parezca hasta menos mala. Su mayor crimen fue reinterpretar el mundo colorido y simpático del fontanero gordinflón y reubicar su universo en un escenario postapocalíptico madmaxiano. Demasiada licencia que deja en evidencia la cantidad de sustancias nocivas que estuvieron manejando los guionistas cuando entretejían su guión.

Un año más tarde llegó Street Fighter, la película. El mejor escenario que pudo encontrar el hermano expresivo de Steven Seagal, también conocido como Jean Claude Van Damme, para dar rienda suelta a sus dotes interpretativas. Que no dudo que las tenga, solo que yo aún estoy por encontrárselas. Lo mejor de la película fue ver a Kylie Minogue interpretando un papel de medio pelo. De la película en sí, mejor no hablamos.

Hubo que esperar hasta 1995 para poder encontrar una adaptación decente de un videojuego a una película. Y esta llegó con la primera parte de Mortal Kombat. Allí un “eléctrico” Christopher Lambert asumía el papel de Rayden para tomar parte del Décimo Mortal Kombat. La película en sí poseía más defectos que virtudes, sobre todo en el apartado técnico con unos efectos especiales que producían ya sonrojo en aquella época. Sin embargo si que se supo plasmar con cierta habilidad la esencia del juego para trenzar una historia medianamente atractiva. Sin pretensiones, pero sabiéndola llevar. De sus secuelas hablaremos el día que tengamos ganas de hacer sangre.

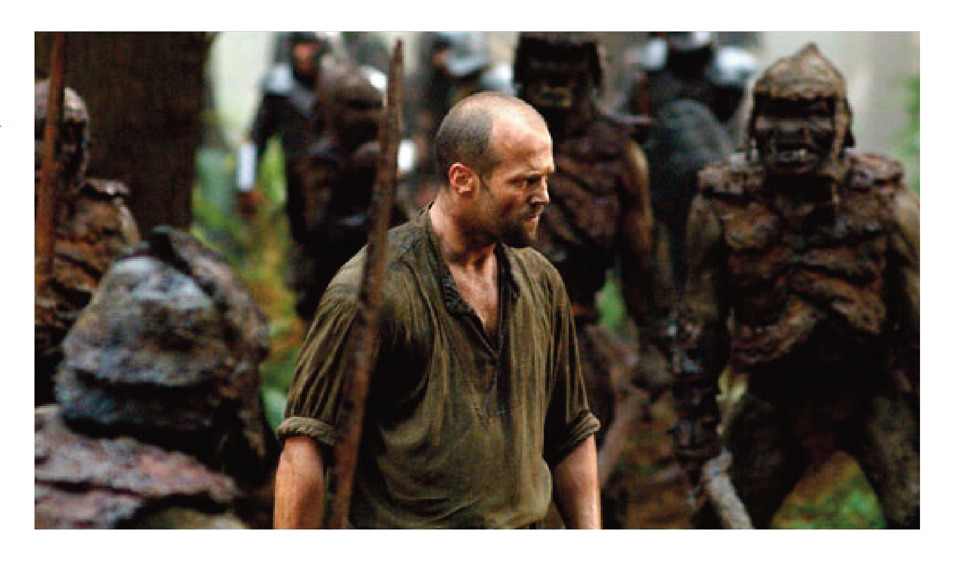
Durante los seis años posteriores, videojuegos y cine decidieron tomar caminos separados. Nadie daba con la tecla y tampoco había ninguna intención en buscarla. Pero todo cambió el día que apareció Lara.

Tal vez los más jóvenes no recuerden la brutal campaña de marketing que acompañó el lanzamiento de Tomb Raider. Presentado al mundo como “el primer videojuego interpretado por...”, su estrategia daba un giro de tuerca al hasta entonces tradicional mercado de los videojuegos. Por primera vez la aventura quedaba en segundo plano para dar el protagonismo total y absoluto a su personaje principal. Las Lara Croft se paseaban luciendo cacha por cualquier escenario, y esa estrategia no pasó inadvertida a los ojos de Hollywood.

Si por primera vez hemos conseguido crear un personaje totalmente sustentado fuera de su historia, démosle una aventura en la que ella sea la protagonista. Y así apareció Angelina.

Las dos aventuras de Tomb Raider que llegaron a la gran pantalla fueron dos claros ejemplos de cómo el personaje acaba supeditando a cualquier historia.





Tomb Raider sucumbió a su propia personalidad. Lara y Angelina, tanto en el mundo real como en el cibernético, poseían por aquel entonces una fuerza inusitada de manera independiente e inexplicablemente su unión acabó por quedarse a medio camino en la gran pantalla.

No fueron ni mucho menos las mejores películas interpretativas de la señora Pitt, aunque bien es cierto que las dos historias que se plantearon hacían aguas por los cuatro costados.

Un año más tarde, en el 2002, se estrenaba ante el mundo la que posiblemente sea hasta ahora la mejor adaptación de un videojuego a la gran pantalla. Resident Evil llegaba a mano de la sensual Milla Jovovich. Una historia inspirada en la saga que le dio nombre y que fue capaz de concebir una historia que si bien mantenía pocos nexos de unión con la trama original, sí que la mantenía de una manera cercana y creíble a todo lo que el universo Resident representaba. Mostró el camino a seguir que nadie después, ni siquiera ellos mismos, han querido continuar. La segunda y, sobre todo, la tercera entrega, son dos claros ejemplos de películas que no pasarán a la historia por ningún concepto. Ni siquiera la figura de una ya consagrada Milla ha conseguido mantenerlas a flote.

El director alemán Uwe Boll se ha especializado en llevar al cine las adaptaciones de videojuegos de relativo éxito. En el Nombre del Rey es su último trabajo

Es en este año cuando la persona que mayor mal ha creado alrededor de todas estas licencias comienza a tomar protagonismo. Seguramente ya sean pocos los que en este mundo queden que no hayan oído su nombre: Uwe Boll. Alemán. Nacido en 1965 en Wermelskirschen. Actualmente tiene el dudoso honor de haber sido declarado "El peor director de la historia".

Se ha encargado de trasladar al cine grandes clásicos como Bloodrayne, Alone in the Dark, House of the Dead, Postal, la recientemente estrenada adaptación de Dungeon Siege y su próximo trabajo lo veremos en muy poco tiempo en las salas españolas: FarCry.

Películas todas ellas infames y que rozan el mal gusto. Destrozadas de principio a fIn, ni siquiera el contar con actores con cierto nombre, como Jason Statham (Snatch, Cerdos y Diamantes, Meanmachine, Italian Job, la trilogia de Transporter o Crank) han podido salvar de la mediocridad a un hombre dotado con el don divino de destrozar todo lo que toca.

Si acudimos a Wikipedia, podemos encontrar datos tan reveladores como que es incapaz de recaudar la cuarta parte de lo invertido en cada uno de sus proyectos. Alone in the Dark costó 20 millones y recaudó 8. En el Nombre del Rey 60 para recuperar 12. El pódium lo copa BloodRayne con solo 3,6 millones recuperados de los 25 que se invirtieron. Esto en cualquier puesto de tra-

bajo supone el despido inmediato en el mejor de los casos. Aunque unas vacaciones en la fría estepa siberiana lejos de cualquier cámara de vídeo sería un alivio para millones de personas. Puede que suene duro, pero más duro es ver cómo por sistema una persona se dedica a destrozar cuanta franquicia cae en sus manos. No sabemos los motivos. No sabemos el fin. Y sin embargo ahí sigue dando guerra autofinanciándose sus propios proyectos porque la industria ya ha visto que es más productivo darle fuego a su dinero antes que ponerlo en manos de esta persona.

Su última osadia fue el intento de conseguir los derechos cinematográficos de Metal Gear Solid. Las malas lenguas (o no tan malas) aseguran que aún se pueden escuchar las carcajadas de Hideo retumbar en los pasillos de Konami.

Pero no todo ha sido malo en estos últimos años. En 2006 hubo un pequeño atisbo de luz dentro de la mediocridad reinante en este periodo. Silent Hill se presentó como un film de terror que estaba estrechamente influenciado por el universo de la saga. Su mayor virtud fue casar el argumento original para mostrarnos en pantalla una historia alternativa a los hechos que acontecieron en el pueblo de la niebla eterna. El uso de la fotografía, unido al efectista trabajo de efectos especiales tuvo como resultado una película que si bien no pasará a los anales de la historia, sí que destilaba un halo de buen hacer y profesionalidad. Un trabajo hecho con cierto gusto. Algo que lamentablemente no pueden decir muy alto los últimos engendros estrenados.

Silent Hill supuso un pequeño atisbo de luz en el cada vez más oscuro tunel en el que vive sumido este binomio entre cine y videojuegos. Sin embargo no es ni mucho menos la tónica general, y sí lo es el hecho de destrozar todo cuanto se toca



Dead or Alive pasó con mucha más pena que gloria. Conviertiéndose en una excusa perfecta para poner en pantalla mucha pechuga y muy poca chicha. 256 tías en bikini no es el suficiente reclamo para que la gente acuda en masa a atestar las salas de cine. Y mucho menos si lo que hay en pantalla es de todo menos entretenido.

Doom, un año antes, fue otro claro ejemplo de cómo los argumentos destinados a sustentar un juego no funcionan nunca jamás en pantalla. Mala a rabiar. Su virtud es que al ser comparada con los abortos cinéfilos del amigo Boll, pues hasta parece una película y todo.

Las dos últimas grandes apuestas llegaron el año pasado. Con una más que aceptable campaña de marketing detrás, pudimos ver en pantalla a 47 y a Max Payne. Ni qué decir tiene que cuando se intenta recrear la vida a un personaje tan insulso y falto de profundidad como 47 no se pueden esperar maravillas. Y así fue. Hitman fue un relativo fracaso en audiencia y un rotundo en críticas.

Max Payne por el contrario poseía a su favor una de las mejores tramas elaboradas de todos los tiempos. Hablamos del videojuego, claro, porque lo que es la película no podia estar más llena de clichés y topicazos. Fue un pequeño gran suicidio de una película que se hizo sin grandes pretensiones. Y sin las mismas, se perdió en taquilla.

Y para cuando leáis estas líneas, ya estará en los cines la Leyenda de Chun Li, película basada en la exitosa franquicia de lucha Street Fighter. Debo reconocer que en lo más hondo de mí aún seguía viva la llama de la ilusión de poder ver en pantalla algo digno de una saga que siempre ha tenido su hueco en mi corazón. Después de ver los palos que se ha llevado en su estreno en otros mercados, me lancé ávido a comprobarlo por mí mismo y la intenté ver en su versión original subtitulada. No pude llegar a terminarla.

TEXTO: G. MAULEÓN

Nintendo DSi

El nuevo fetiche de Nintendo

Llega Nintendo DSi

¿Una revisión justificada o unos cuantos añadidos innecesarios?

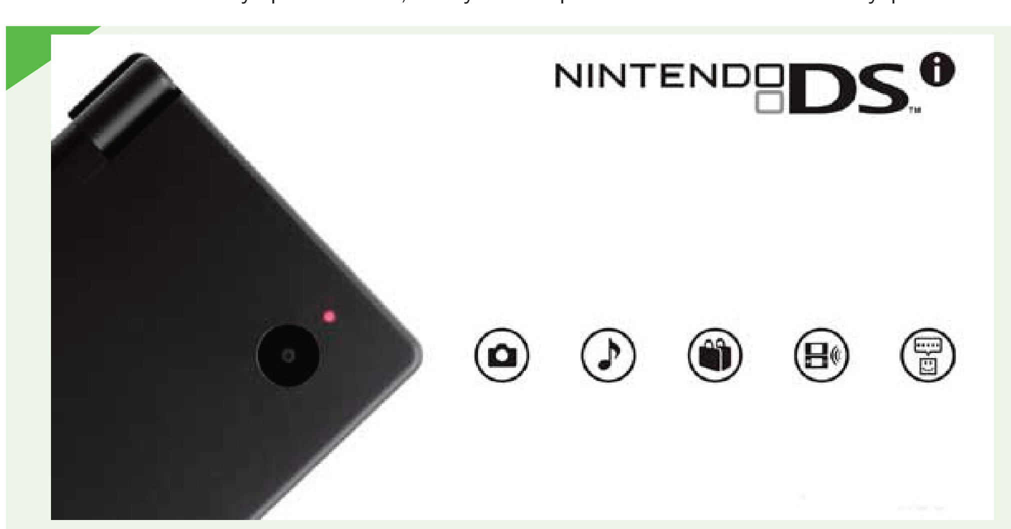
En lo que llevamos de generación en cuanto a portátiles ya llevamos tres revisiones en cada bando. Hace poco Sony sorprendía con su PSP-3000, con su pantalla de mayor contraste y algunos cambios menores (entre ellos el tapar el gran agujero de seguridad que permitía flashear la consola mediante el famoso método de la batería). Y Nintendo, como no podía ser menos, sacó a la venta en el mercado nipón hace muy poco su nueva DSi, con cambios a priori mucho más suculentos: dos cámaras integradas, pantalla de mayor tamaño (aunque idéntica resolución), lector de tarjetas SD...y por supuesto, nuevas medidas para evitar la piratería.

Para un futuro comprador toda revisión es buena y apetecible, ¿pero qué ocurre con la gente que ya ha comprado una consola que, en teoría, puede hacer funcionar los mismos juegos, tiene un hardware prácticamente idéntico (y "prácticamente" lo digo por aumento de RAM en ambas consolas) y un precio igual o mayor?

En el caso concreto de DSi hay dos formas claras de afrontarlo. Por una parte, para los jugadores amantes de los juegos de mecánica clásica, el cambio a priori no es necesario: las cámaras integradas y el aumento de potencia no implica para nada un cambio estricto en la forma en que esos juegos se pueden desarrollar. Por otra parte, el hecho de que el procesador principal de la consola funcione a más velocidad, se haya cuadruplicado la memoria de la consola y se haya añadido memoria interna de 256MB da que pensar acerca de si existirán juegos en el futuro que estrictamente necesiten esa pequeña mejora de hardware.

Por otra parte, los juegos casuales o más "alternativos" sí pueden verse bastante afectados (y cuando digo afectados lo digo tanto positiva como negativamente) al poder sacar partido de las cámaras debido a la integración jugable de éstas como pasa en títulos de Xbox 360 preparados para la Xbox Live! Vision. Así que para próximas compras de Nintendo DS para niños o regalos típicos donde este tipo de juegos son los que más se llevan, DSi es una compra más que considerable.

Además hay que considerar el



Los juegos casuales o más "alternativos" pueden verse bastante afectados al poder sacar partido de las cámaras



aspecto multimedia de las cámaras: al igual que ocurre con la reproducción de vídeo y MP3 que puede soportar Nintendo DS, las cámaras, ambas de 0,3 Megapíxels (equivalente a la resolución de un móvil Motorola V3 o una webcam estándar, aproximadamente), el lector de tarjetas SD y el aumento de RAM que favorecerá considerablemente el funcionamiento del navegador Web que incorporará la consola (descartando a Ópera) convierten a Nintendo DSi en un modesto centro multimedia que nada tiene que envidiarle a un iPod o un mp4 de calidad.



Pero... ¿realmente se sacará provecho de las novedades? Es una pregunta a considerar, desde luego. Viendo que la mayoría del catálogo de Nintendo DS puede dar mucho de sí tanto a nivel técnico como jugable, da bastante miedo invertir una cantidad considerable de dinero en una actualización de la que no se saque el provecho pertinente.

No estoy hablando del eterno debate acerca de juegos casuales vs. juegos hardcore, sino de que una mejora de hardware es bastante innecesaria cuando raramente se exprimen las capacidades multimedia de la consola, máxime teniendo en cuenta que el perfil de juego habitual en Nintendo DS no necesita virguerías técnicas para enganchar al jugador.

Por otra parte está el tema de la explotación multimedia de la consola. Sí, está genial que se incorpore un lector para tarjetas SD de forma nativa y legal, y que se añada un navegador de serie, además de tener mayor capacidad multimedia debido

Y sony ya no desmiente los rumores que apuntan a una revisión de psp. ¿será psp-4000 una auténtica psp-2?

Sony sigue teniendo en PSP un auténtico dolor de muelas. Las revisiones de PSP Slim y PSP-3000 no han tenido el efecto deseado en ventas de un sistema que sigue adoleciendo de una falta alarmante de catálogo.

Sony ya ha jugado esa baza por dos veces, y las dos veces ha salido escaldada. Tal vez sea el momento de plantear seriamente el desarrollo de su sucesora. Los rumores de que este mismo año veremos PSP-4000 ya se han disparado por la red. Los próximos eventos arrojarán algo de luz.

al aumento de la velocidad de reloj y la memoria (tanto RAM como flash interna), pero... ¿qué ocurre con todos aquellos que ya sacan partido de las posibilidades multimedia con las aplicaciones que existen en el mercado (navegador Ópera, reproductor MP3) o todos aquellos que usan otras alternativas (como los famosos cartuchos flash)?

Eso sin mencionar el hecho de que el Slot 2, cuyo uso es el leer juegos de Game Boy Advance, y servir como entrada para la expansión de RAM/Rumble Pak o conexión para el Guitar Grip, ha sido eliminado. ¿Se tendrán que volver a comprar todos esos juegos de Game Boy Advance vía online que poseemos para poderlos jugar debido a la retirada del Slot? ¿Qué haremos con los Guitar Hero? ¿Hemos de tirar a la basura todo aquello que compramos anteriormente para dicha ranura?

Además también hay que hablar del aumento de pantalla: 0,25 pulgadas extra por pantalla que ofrecen una falsa experiencia de más resolución, ya que la cantidad de píxeles es la misma. Es una lástima, porque en el aspecto portátil, Nintendo DSi es más portátil y manejable que su competidora, PSP, y un aumento real de sus prestaciones multimedia (refiriéndome a la resolución de las pantallas, principalmente) sería una delicia para todos aquellos que hacemos verdadero uso de las capacidades portátiles de las ídem.

Todo esto da que pensar sobre si DSi es realmente una actualización o una versión “reboot” de la consola para ofrecer mayores funcionalidades a los nuevos compradores. Y también podemos directamente pensar mal y creer que es una forma un poco violenta de revender aquello ya vendido a los jugadores más sumisos y fetiches.

Bienvenido (de nuevo) al DLC

Como último hachazo a la consola, tengo que comentar el hecho de que las microtransacciones en NintendoDS ya serán una realidad, para bien o para mal. Es positivo el hecho de que se puedan comprar aplicaciones o juegos cómodamente pulsando un par de botones, pero es negativo el hecho de que seguramente será una vía más para explotar al consumidor en ciertos ámbitos.

En las plataformas de sobremesa ya sufrimos en nuestras carnes el abuso de los FulanitoPoints, desplazando a los jugadores en dos vertientes incómodas: los que no caen en las trampas de los complementos adicionales para los juegos, y los que sí lo hacen. Y no es beneficioso para el consumidor el hecho de que incluso una consola portátil tenga oportunidad de vender

Las pequeñas mejoras convierten a Nintendo DSi en un modesto centro multimedia que nada tiene que envidiarle a un iPod o un mp4 de calidad



"contenido extra" que realmente significa "contenido amputado de X juego completo que acabas de comprar". Claro que esto último son suposiciones y miedos propios, pero viendo que ninguna compañía se corta a la hora de la verdad, no puedo evitar pensar que quizá muchas third parties (o la propia Nintendo, para qué negarlo) puedan aprovechar también el filón y perjudicarnos también.

DSi es un claro hachazo hacia la gente que recurrea la importación. Y es una lástima.

Por otra parte, un portal Online dedicado a la distribución de juegos tiene también su parte positiva, como bien puede ser la opción de descargar demos de juegos o vídeos de los mismos. ¿Quién sabe?

También tengo que comentar el hecho de que la consola ahora sufra bloqueo regional. Según declaraciones recientes de Nintendo, el bloqueo se debe a que así evitan que haya problemas con la calificación por edades y otros menesteres en cuanto a la legalidad y las restricciones de juegos según el país. Sin embargo, es un claro hachazo hacia la gente que recurre a la importación para encontrar títulos que no están disponibles fuera de Japón, dejándoles como única vía la piratería. Y es una lástima, porque ese tipo de consumidor es de los más fieles que una compañía puede tener. Además el precio es ligeramente superior al de DS Lite, situándose hasta ahora en 169,99$ en su lanzamiento Estadounidense, además del bloqueo de región de los juegos, cosa que no ocurría en todos los anteriores modelos de Nintendo DS.

La decisión está en tus manos. Si posees una DS clásica, es una excusa perfecta para dar el salto. Si posees una DS Lite es cuestión de pensárselo, ya que las novedades por una parte son atractivas, pero a día de hoy nadie puede asegurar que merezcan la pena. Además, el hecho de que la consola haya aumentado de precio, ahora tenga bloqueo regional y demás da que pensar acerca de si Nintendo está pensando en ofrecer una buena puesta al día de su consola o solo quiere seguir vendiendo consolas como si fuesen rosquillas. A saber.

La eterna revisión

La tendencia de Nintendo a renovar sus portátiles no es algo nuevo. No en vano si nos fijamos detenidamente en su historia, se puede observar como el periodo de vida útil de un sistema muy rara vez ha alcanzado los tres años de longevidad.

Desde que en 1989 saliera al mercado el sistema de juegos Game Boy, es una sucesión continua de revisiones y actualizaciones. De esta manera al poco tiempo vio la luz Game Boy Color Edition, una nueva línea que mejoraba de manera imperceptible el contraste y que venía acompañada de una carcasa de colores. Game Boy Pocket llegaría más adelante ofreciendo una verdadera revisión, tanto en contraste como en tamaño, usando una nueva pantalla basada en colores marrones y ocres que mejoraban ostensiblemente el jugar fuera de casa.

Game Boy Color es un caso atípico, ya que se encuentra a medio camino entre la revisión y el ser un sistema completamente nuevo. Sin embargo su vetusto diseño exterior nos hace incluirla casi de manera inconsciente dentro del primer grupo.

GB Advance se asomó al mundo en 2001 para ver como en 2003 era sustituida por SP, la primera en incluir batería recargable.

DSi es la tercera entrega de DS tras el modelo original y Lite. Y quién sabe si será o no la última.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN







hipocresía



audiovisual

Hipocresía audiovisual

Ser periodista es un arma de doble filo. Amparados en su carrera, parecen poder tener potestad y sentar cátedra sobre un asunto que ni conocen ni dominan. Amarillismo puro y duro al servicio del ventajismo. Pasen y vean

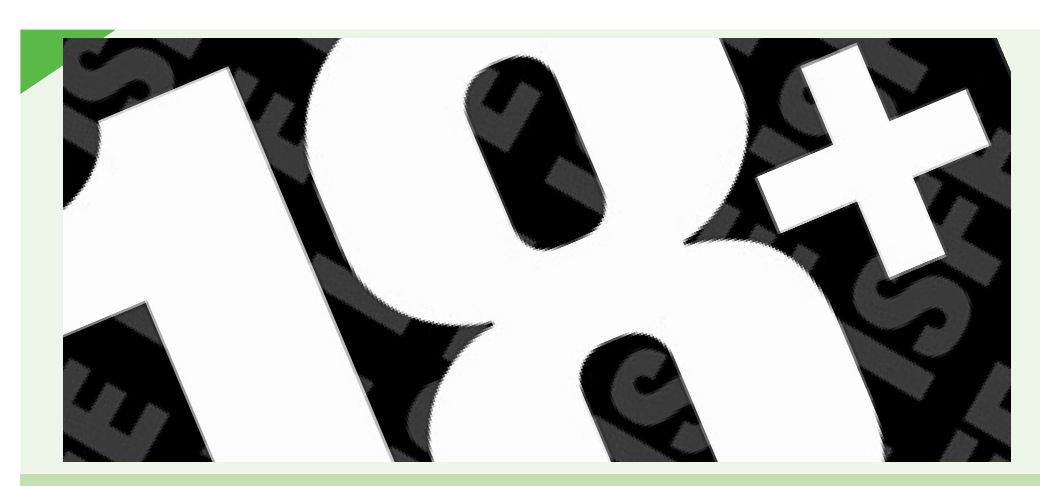
Desde que los videojuegos son una forma de ocio extendida y masificada, no pocas veces se les han atribuido cualidades exageradas y malignas fuese por el motivo que fuese. Pasó con la radio, pasó con la televisión, pasó con los ordenadores, y pese a que los videojuegos no se inventaron ayer seguirá pasando durante mucho, mucho tiempo.

¿Por qué?

Principalmente por el desconocimiento de la gente hacia éstos. Hablar sin saber es algo que se le da muy bien a todo el mundo, y raramente se habla de los videojuegos en un medio generalista (como puede ser un canal de televisión público o un periódico de gran tirada) con la información y el contraste previo que hablar de cualquier otro tema que requiriera.

El hecho de que los videojuegos sean desconocidos para bastante gente aún a estas alturas es también una excusa perfecta para usarlos como cabeza de turco hasta la saciedad. Hace escasos días veíamos en televisión cómo un estudiante alemán abatía a 15 personas entre compañeros y profesores hasta que se suicidaba al verse rodeado por la policía. No ha pasado ni siquiera una semana y ya se plantea que la principal causa del ataque sean los videojuegos. Cuando existen videojuegos de por medio, el aislamiento social, la frustración o una mala educación son algo totalmente secundario, y eso es perfecto para una sociedad que se está basando cada vez más en echarle la culpa al de al lado.

Pero cuidado: tampoco hay que frivolizar en exceso. Es cierto que un videojuego violento en las manos equivocadas puede ser perjudicial, pero ahí es donde entran en juego las calificaciones por edad y la salud mental de cada uno. Si un invididuo mayor de edad se presupone que puede jugar a un juego violento (o ver una película violenta, la analogía casi siempre es válida) es porque



La industria del videojuego se encuentra regulada desde hace varios años por la clasificación de edad PEGI. Un baremo que sirve para orientar a sus compradores sobre la edad recomendada para su acceso. Los videojuegos no son un juguete, son el estandarte del ocio digital

masacres en las escuelas

Según publicaron los medios, Tim Kretschmer jugó a videojuegos de asesinos por Inter a la matanza. En la computadora también tenia instalado el videojuego "Counter Strike juega a disparar sobre blancos móviles.

El joven alemán de 17 años que el miércoles último mató a 15 personas y después se s interesado durante meses por las masacres en escuelas y la noche previa a la matanza de asesinos por Internet, informó hoy la prensa en Alemania.

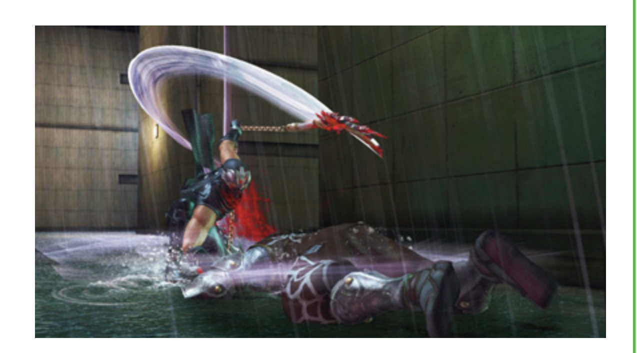
Tim Kretschmer, que entre otros seudónimos, usaba el de "JawsPredator1", según la re Spiegel" que reprodujo hoy la agencia de noticias DPA, había jugado la noche del marte Kretschmer jugó a "Far Cry 2" desde la computadora de su casa y, según la inspección adolescente lo encendió hacia las 19:30 y lo apagó a las 21:40 del día previo a la masa

En la computadora, el joven tenía también instalado el videojuego "Counter Strike", en e disparar sobre blancos móviles.

En un foro de discusión sobre la masacre de Erfurt, cuando un muchacho mató en 2002

se sobreentiende que lo que tiene ante sus ojos es una obra de ficción y lo asimila como tal debido a su madurez. Si por otros factores (inmadurez, desórdenes mentales, etcétera) no llega a tal conclusión, ¿es culpa del juego o es culpa del individuo?

Justificar un comportamiento reprobable con la violencia audiovisual es una muestra de lo que decía hace dos párrafos: nuestra sociedad se basa cada vez más en echarle la culpa al de al lado. Somos muchos los que llevamos jugando a videojuegos muchísimo tiempo, y pese a haber probado mil y un títulos violentos no vamos por ahí dosificando violencia gratuita a todo aquel que se nos cruce por delante, y aunque de cara a la prensa amarillista y a los canales de televisión ídem no importemos lo más mínimo, somos una gran mayoría. Si todos los que jugamos a videojuegos violentos irrumpiésemos en las escuelas a tiro limpio creedme cuando digo que los estudiantes serían ya cosa del pasado.



También está la otra cara de la moneda: los padres y/o tutores que compran videojuegos a sus hijos sin saber lo que están haciendo y luego se quejan de las conse-

El pasado 13 de marzo, un psicópata acabó con la vida de 15 personas. Un nuevo ejemplo de cómo malversar las causas para ser asesinos potenciales

Éste es el último caso, pero desde luego que no el único. Todo el mundo recuerda casos similares sin tener que remontarse mucho en el tiempo. Desde aquel personaje anónimo que decidió acabar con la vida de un amigo a golpes por haber tirado su preciada PlayStation 3 de la mesa, pasando por los psicópatas que decidieron asaltar un campus universitario en Denver o nuestro particular caso patrio: El asesino de la Katana. Todos estos tienen un denominador común, y es la búsqueda enfermiza de una justificación irracional que intente explicar un hecho de por sí inexplicable.

Nadie ha reparado que nos encontramos ante personas totalmente desequilibradas. Enfermas. Y lo peor de todo, con un acceso directo y sin supervisión a armas mortales. Tim tenía escopetas en casa. Pero lo que le empujó a cometer este acto fue FarCry 2... Solo es el penúltimo episodio. G.M.

cuencias que ésto pueda tener. Como he dicho, depende del nivel de madurez y edad mental de cada uno el hecho de discernir cuando una obra de ficción es únicamente eso y nada más, pero tampoco podemos pretender darles juegos con una calificación +18 a juegos de 6 años y quedarnos tan anchos. Pero eh, como dije, las analogías son válidas, y lo puedo demostrar. Sentáos un día cualquiera ante la entrada de un cine, y contad cuantos niños entran con sus padres a ver películas de clasificación +18, desconociendo éstos totalmente qué tipo de película van a ver. Os sorprenderíais.

Y es que aún existe gente que se cree que los videojuegos son inofensivos, en total contrapartida con todos aquellos que creen que los videojuegos son únicamente tiros, sangre, violencia y sexo en un formato atractivo para prepúberes y gente de fácil influencia. Pues no, señores, ni uno ni lo otro: los videojuegos son una maravillosa forma de expresión y arte que permite plasmar las ideas que tengas en un formato que no es únicamente "atractivo para jóvenes", sino que es un formato versátil que permite ser mucho más directo y explícito a la hora de transmitir un mensaje a tu público objetivo: ya que no estás enseñándoles una historia ni contándosela, estás haciendo que la vivan.

La sangre es buena, el sexo no

Otro tema a tratar es la deplorable doble moral que se sigue gastando en todas las formas de expresión artística. Hasta hace poco, en una famosa cadena de distribución de videojuegos había un expositor con una televisión y una consola con el videojuego Gears of War 2 disponible para todo aquel que quisiese jugar. Por si alguien no lo sabe, este juego posee la calificación +18 por, entre otras cosas, violencia o lenguaje malsonante (nada que no se vea en cualquier superproducción de cine), y sin embargo está a la vista de todo el mundo sin problema alguno. Bien. ¿Y si el juego tuviese la clasificación +18 por ligeras escenas de sexo explícito?

Yo es que particularmente no lo entiendo. ¿Es más nocivo el sexo que la violencia? A ver, seamos francos, el sexo y la desinformación son en conjunto algo terriblemente perjudicial, pero si comparamos la violencia explícita con el sexo explícito, ¿por qué el primero es más socialmente aceptable que el segundo? Fingimos ser una sociedad desarrollada cuando los tabúes están más a la vista que nunca.

Parece ser que esto último ha sido remarcado y puesto a prueba por Rockstar con la expansión de GTA IV "The Lost and Damned". En una escena, un personaje está desnudo en una sauna y como suele ser natural, la cámara esquiva sus genitales en todos los planos, hasta que de forma genialmente desacarada al final de la escena se enfocan perfectamente pillando totalmente por sorpresa al jugador. Es curioso cómo un modelo poligonal de un pene puede llamar tanto la atención en una saga de videojuegos





plagada de violencia, lenguaje malsonante, drogas, delincuencia, etcétera, demostrando lo estúpidos que somos y los muchos tabúes que aún tenemos que superar.

A golpe de maletín

Aún siendo los videojuegos dura e injustamente criticados cada vez que se tiene la oportunidad, curiosamente de vez en cuando las cadenas de televisión suelen hablar bien de ellos en momentos puntuales que parecen estar claramente subvencionados. El hecho de que juegos insignificantes o con una gran campaña publicitaria detrás sean "anunciados" en noticiarios y espacios especiales como si fuesen los videojuegos más impresionantes y revolucionarios de la década huele bastante.

Y no solo eso. ¿Qué ocurre con todos esos anuncios publicitarios que emiten en las cadenas de televisión que luego no tienen reparos en criticar a todo videojuego existente? No es ligeramente...¿hipócrita? ¿Por qué los videojuegos son malsanos, satánicos y nocivos cuando roban audiencia, y por qué son apasionantes, recomendables y están de moda cuando generan ingresos? ¿No es una forma infantil de intentar luchar contra una forma de ocio que recauda al año mucho más que el cine y la música juntos?

Que cada uno piense lo que quiera, que para eso tenemos uso de razón.



¿Y qué pasa con el cine?

Resulta paradójico ver el doble rasero con el que se mide dos industrias tan similares como el cine y los videojuegos. Mientras que en el primero parece que toda fórmula es válida, incluso algunas obras son catalogadas como películas de culto. Saw, Hostel o el último binomio de Tarantino atesora mas litros de tomate que cualquier título jugable en el último curso.

El problema no está en la propia naturaleza del juego, sino en concebir como un juguete una forma de diversión que no es apta para todos los públicos. Seguimos "jugando" a los videojuegos, cuando el juego dejó de ser hace tiempo algo exclusivo para niños. G.M.

TEXTO: sergio aragón

HUMOR


Sexo en Yokosuka
2009 Sr.A
Ryo, mañana me voy a Canadá, yo te amo y mis padres no están en casa. ¿Te apetecería...?
No sé... No creo que eso nos ayude a encontrar a los Mad Angels
¿Diga?
Sí, está aquí, un momento
Pregunta por ti una tal "heterosexualidad", ¿qué le digo?
Pre
NO

Jugando con iphone



Jugando con el Iphone

Nintendo DS y Sony PSP ya no están solas, un tercer actor entra en escena y no estaba invitado. ¿Hasta dónde pueden llegar los dispositivos portátiles de Apple en el mundillo del videojuego?

Cuando Steve Jobs presentó en enero de 2007 el Iphone nadie podía pensar que en menos de dos años aquel teléfono táctil podría estar en condiciones de disputar el reinado del mercado de videojuegos portátiles a Nintendo y Sony.

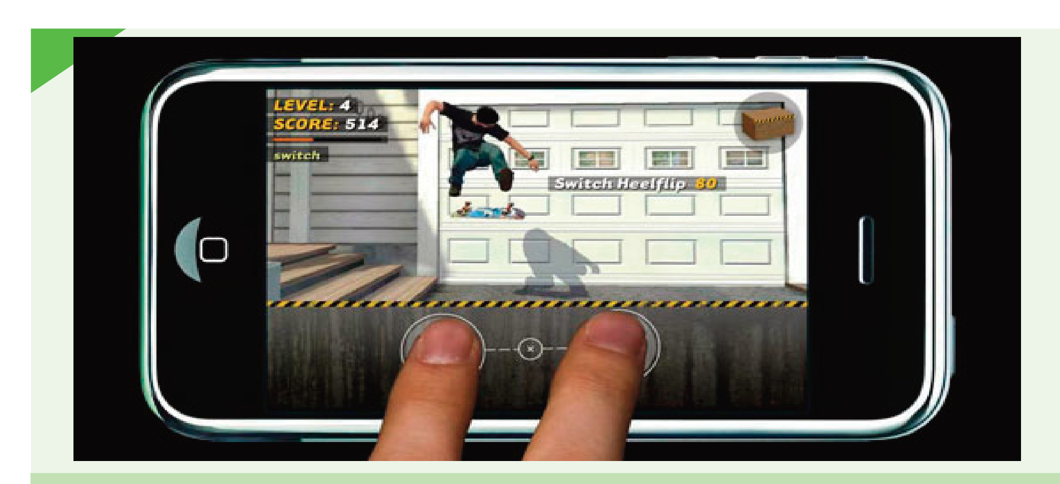
A día de hoy los Iphone/Itouch están aún lejos de ofrecer juegos de la calidad de los de PSP o DS pero las mejoras técnicas en el poco más de un año que llevan en el mercado han sido exponenciales y la diferencia entre los juegos que han aparecido en los últimos días y los de hace solo unos meses nos lleva a pensar que estamos muy lejos de los límites de los dispositivos de Apple.

Las capacidades técnicas

Aunque ni el Iphone ni el Itouch se desarrollaron como plataformas de juegos es cierto que tienen una serie de características técnicas que han favorecido el despegue de los equipos de Apple en un sector tan especial como este.

En primer lugar está sin duda la pantalla táctil de 3,5” Multi-Touch, con una espectacular resolución de 163 ppp muestra una nitidez muy superior a la de cualquier consola portátil del mercado y al incorporar la capacidad táctil sirve como interface de juego para la mayoría de los juegos que se han desarrollado para la plataforma. Los gráficos lucen con una excelente calidad y el pixelado típico de las pantallas con menor resolución desaparece totalmente.

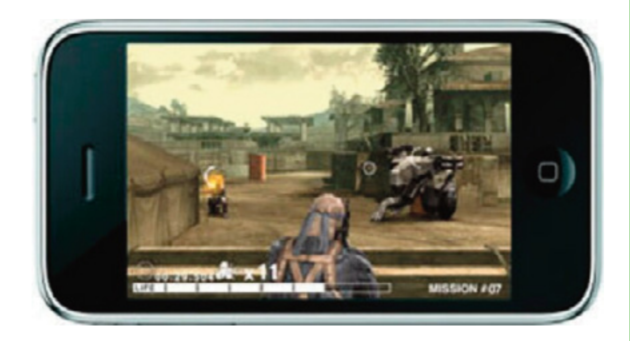
Para otros tipos de juegos son muy útiles los acelerómetros incorporados en el Iphone que como ya ha demostrado Nintendo con el Wiimote son una excelente opción para detectar el movimiento que el jugador realice con el equipo, los juegos de carreras han sido los primeros en utilizar esta característica pero poco a poco otros juegos comienzan a incorporarla como modo de control.



Pantalla táctil de 3,5” y 163 ppp, detección de movimientos mediante acelerometros, un sonido de extraordinaria calidad... ¿Se puede pedir más?



El sonido es espectacular, el altavoz ofrece una calidad muy superior a la de cualquier otro dispositivo de comunicación, pero cuando realmente le sacamos todas las posibilidades es cuando conectamos unos buenos auriculares estéreo a la toma de sonido, no hay que olvidar que el Iphone y el Itouch son una evolución de los reproductores musicales de Apple.



La conectividad es un territorio aun por explorar en la mayoría de juegos, disponen de Bluetooth 2.0 + EDR y Wi-Fi (802.11b/g), de las posibilidades que pueden ofrecer tenemos claros ejemplos en las consolas portátiles de Nintendo y Sony.

La batería de Ion-Litio incorporada es otra de las pequeñas maravillas que están dentro de la elegante carcasa de los equipos de Apple, la carga se realiza a través de puerto USB o mediante cable de alimentación y proporciona una autonomía espectacular para un dispositivo de estas características.

El alojamiento del juego cuesta 99 Euros y el creador del juego se queda con el 70% de los ingresos

Apple ha ideado un sistema de desarrollo y distribución de aplicaciones que permite que pequeños estudios puedan alcanzar importantes cifras de juegos vendidos y por tanto de facturación.

Se potencia la creación "independiente" de juegos pero los grandes desarrolladores ya han puesto también los ojos en el nuevo mercado que ofrecen los dispositivos de Apple.

Konami, SEGA, Electronics Arts o Ubisoft ya han anunciado sus próximos proyectos para Iphone e Itouch o han mostrado su interés en los mismos.

Los lanzamientos previstos para los próximos días y meses es espectacular: Metal Gear Solid Touch, Assassin´s Creed, Silent Hill, Resident Evil Degeneration...

El sistema de desarrollo y distribución de Apple

Si las excelencias técnicas del dispositivo han permitido el despegue como máquina de videojuegos el motivo fundamental de la proliferación de títulos ha sido sin duda el sistema de desarrollo y distribución de aplicaciones que ha ideado Apple.

El kit de desarrollo de aplicaciones es gratuito y se puede descargar sin más requisitos que registrarse en la página Web de Apple, una vez generada la aplicación (el juego en este caso) el creador debe subirlo para su distribución vía la AppStore y fijar un precio, el coste anual de tener disponible tu creación en la tienda de aplicaciones es de solo 99 euros y a partir de ese momento Apple envía mensualmente un talón con el importe total de los ingresos generados menos un 30% que se queda en concepto de distribución.

Cualquier persona con una buena idea y conocimientos puede programar sin ningún coste una aplicación y una vez terminada comenzar a cobrar los ingresos generados por su desarrollo al mes siguiente de su lanzamiento en AppStore.

Hay casos muy significativos como el de Brian Greenstone, un veterano programador que asegura haber ganado más dinero en cuatro meses con aplicaciones para Apple que en 21 años de carrera como desarrollador o el Trism de Steve Demeter que ingresó más de 250.000$ en dos meses.

Las compañías

Inicialmente solo pequeños estudios y las desarrolladoras especializadas en juegos para móviles parecían mostrar interés pero el año pasado apareció una extraña imagen acerca de un nuevo Metal Gear Solid y a mediados del mes de diciembre se confirmó la noticia, el nuevo juego de Snake sería lanzado para Iphone e Itouch. Este anuncio por parte de Konami pareció dar la señal de alarma y desde entonces gran parte de las grandes desarrolladoras han anunciado juegos para los dispositivos de Apple y las que no lo han hecho sí que han mostrado al menos su interés en este nuevo formato, pronto tendremos disponibles para descarga juegos de SEGA, Electronic Arts o UbiSoft.

Los juegos

Hace unos meses la mayoría de los juegos para descargar en el AppStore eran versiones de los juegos de móviles con unos mejores gráficos y sonido pero con el mismo concepto, mucho juego de inteligencia y mesa, alguno de plataformas y velocidad y poco más. El abanico se ha ido abriendo poco a poco y ya tenemos disponibles juegos de prácticamente todos los tipos y cualquier jugador puede encontrar un montón de opciones que se adapten a sus gustos entre los cientos de juegos existentes actualmente.











A continuación nos permitimos aconsejaros algunos juegos para cada una de las categorías, no son todos los que son pero si que son todos los que están, los gustos en juegos son muy personales pero en las recomendaciones que hacemos a continuación estamos convencidos que acertamos casi seguro.

Si lo tuyo son las carreras y los juegos de velocidad, no debes perderte **Cro-Mag Rally**, se trata de un juego de carreras prehistóricas con mucho sentido del humor y un acertado sistema de control a través de los sensores de movimiento del equipo.

Si buscas algo más serio dos buenas opciones son **Ferrari GT** o **Asphalt 4 Elite Racing**, ambos ofrecen al jugador velocidad en estado puro, para moteros mejor el **Moto Racer** y si buscas algo más arcade y disfrutaste del Mario Kart, tu juego es el **Crash Nitro Kart**, diversión y jugabilidad a partes iguales.

Si buscas estrujarte el cerebro al tiempo que pasas un buen rato la oferta es impresionante, tienes desde los clásicos **Tetris** o **Columns Deluxe** al más actual **Spore Origins**, no faltan otros grandes títulos como **Diamond Twister, Brain Challenge o Puzzle Quest: Challengue of the Warlords**. Juegos de cartas, sudokus, ajedrez... Los hay a decenas y solo tienes que buscar el que mejor se adapte a tu nivel. Por encima de todos ellos recomendamos **Critter Crunch**, es un juego que ya tiene algunos meses pero es de lo mejor que podemos encontrar en el AppStore.

Para los amantes de la estrategía comienza a haber buenas opciones, la versión del clásico **Simcity** es francamente buena y si lo nuestro es la estrategía militar, el **Warfare Incorporated** nos ofrece muchas horas de diversión al mando de nuestras tropas. Para los amantes de la estrategia por turnos que no busquen grandes gráficos existe una buena colección de títulos que descargarse, ambientados en todas las épocas y batallas.

Los deportistas que no tengan mucha intención

LA CANTIDAD Y CALIDAD DE JUEGOS ACTUAL ERA IMPENSABLE HACE SOLO UNOS MESES.

CON LA EXPERIENCIA ACUMULADA Y LA IRRUPCIÓN DE LOS GRANDES ¿QUÉ PODEMOS ESPERAR EN UN FUTURO PRÓXIMO?

de sudar pueden gastar sus energías en los entretenidos partidos del **Ace Tennis** o el **Real Football 2009** de Cesc Fabregas, y si te gustan los deportes de invierno no te pierdas el **Crazy Snowboard** o si prefieres relajarte jugando al golf no dudes en descargar el **Par 72**. Una buena opción para los aspirantes a entrenador es el Real Football Manager Edition de Gameloft.

Los juegos de rol van calando también en el AppStore, muy en la línea de los juegos que aparecían algunos años para PC podemos encontrar **Panfobia** y **Perilar**, otras opciones son **Chronicles of Inotia: Legend of Feanor** y **The Quest 3D**, que se desarrolla en siniestro mundo lleno de misterio, magia y provocadores desafíos.

Si buscamos acción rápida al conectar nuestro Iphone **Space Monkey** no nos defraudará, adictivo y divertido como pocos. Los clásicos **Bubble Bash** y **Bomberman Touch: The Legend of Mystic Bomb** son otras dos opciones a tener en cuenta.

Los buenos juegos de aventura se han hecho esperar pero han llegado y como lo han hecho, cabe destacar **Hero of Sparta**, un juego basado en mitologías clásicas y que en determinados medios se ha comparado con el incomparable God of War, sin llegar a eso diremos que es muy, muy bueno y que es cierto que tiene un cierto aire a la maravilla de SCEA. Buenas aventuras son también **Kroll** de los españoles Digital Legends y **The Stone of Destiny**.

Conclusiones

Los Iphone e Itouch de Apple se están mostrando como unos dispositivos capaces de competir en el futuro con las consolas portátiles actualmente en el mercado, pero están aún lejos de demostrar sus posibilidades reales, la evolución ha sido espectacular pero de la originalidad de los juegos de los estudios pequeños y la apuesta de las grandes compañías dependerá que el crecimiento experimentado en los últimos meses prosiga o se estanque.

A favor

- El número de dispositivos vendidos hasta la fecha y las previsiones de ventas para los próximos años garantizan un número elevado de clientes potenciales para los juegos.
- Las caracteríticas técnicas del equipo que aunque no se especificaron para los juegos se adaptan perfectamente.
- El sistema de desarrollo y distribución de aplicaciones ideado por Apple que fomenta la programación para sus dispositivos incluso a pequeños estudios.
- El apoyo de las grandes compañías de desarrollo de videojuegos que si bien han sido un poco reticentes al principio parecen haber comenzado a dar su apoyo al proyecto de Apple.
- Los juegos existentes hasta la fecha y sobre todo la evolución experimentada por los mismos en un intervalo muy corto de tiempo.

En contra

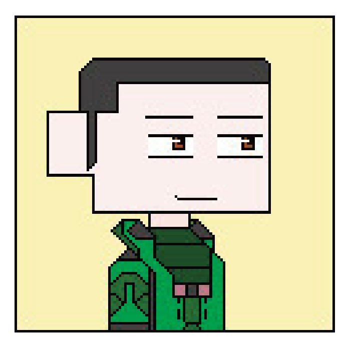
- No dispone de los controles clásicos de las consolas, lo cual le puede limitar el catálogo ante la dificultad de implementar el control de determinado tipo de juegos.
- Al no ser dispositivos creados específicamente para el juego, la evolución del resto de las consolas puede dejar atrás a las de Iphone/Itouch en este mercado.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN





¿Pero que c#~@?



Os presento esta nueva sección, Pero que coño!!, en la que pretendemos repasar mensualmente de una forma dinámica y divertida las declaraciones controvertidas, así como las salidas de tono de los diferentes personajes y compañías. En fin, pasar un buen rato, pero siempre intentado ser lo más neutrales posible respecto a las diferentes compañías.
Por cierto, si queréis aportarnos alguna, no dudéis en escribirla en nuestro foro.

Peter Wanat (desarrollador de Las Crónicas de Riddick) : "Wii es una maldita MegaDrive".Respecto a las third partys ha comentado que no deberían "ponerse de rodillas y chupársela a Nintendo".
Wanat continuó explicando que los juegos de Wii y DS se suelen caracterizar por tener "gráficos horribles y un control básico", y que son "para niños y gente mayor", así como para "fanboys incondicionales de Nintendo".

Hay figuras a los que podríamos dedicar una sección mensual de Pero que C@#¼!! Y Meter Wanat es uno de ellos. Lo peor es que la base de sus críticas están justificadas pues los resultados en los juegos de wii no han sido los deseados por los jugadores, pero esto no justifica su estilo de criticar. Por otro lado, su comparación con Mega Drive es totalmente desafortunada, quizás no entienda que no es necesaria la tecnología mas puntera para hacer los mejores juegos, pero si es absolutamente necesario el talento, algo de lo que quizás el desarrollador no esté sobrado, pero de lo que si estaba sobrada Mega Drive.

En fin, con lo buen juego que fue Las Crónicas de Riddick!! ¿Por que no se dedicarán a lo que mejor saben hacer?

"El gobierno Neocelandés quiere encarcelar a los padres que den juegos para adultos a sus hijos". Las multas podrían ascender a los 3.900€ y penas de hasta 3 meses de carcel.

"El gobierno Neocelandés quiere encarcelar a los padres que den juegos para adultos a sus hijos". Las multas podrían ascender a los 3.900€ y penas de hasta 3 meses de carcel.

El analista Michael Pachter ha afirmado que el reconocimiento de marca es más importante para las ventas de Wii que la calidad de sus juegos. Comparando la situación en el mercado de Wii con el de la comida rápida, algo que ya hizo Kojima en 2005.

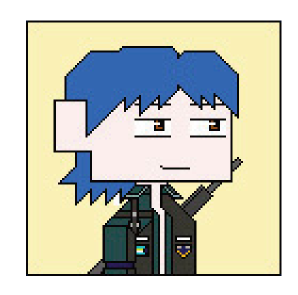
Pachter tiene razón en que muchos de los juegos de wii se venden por la portada, conociendo únicamente las características de la consola y no las del juego. Es un mal que ya sufrimos en épocas pasadas como los 8 y 16 bits.
Es hora de que la información sobre el producto a consumir llegue a todos los públicos y para ello se ha creado Games Tribune Megazine.

The House of The Dead Overkill ha entrado en el libro Guinness de los Récords como el videojuego mas ofensivo de la historia, llegando hasta el límite de utilizar una media tres veces la palabra “joder” por cada cien palabras pronunciadas en el juego.

Para variar, las compañías continúan lanzándose pullitas unas a otras, en esta ocasión le ha tocado el turno a Kaz Hirai, quien ha dicho que a Xbox 360 le falta longevidad. Teniendo en cuenta la fecha que ha marcado Ubisoft de salida de la nueva generación en 1012 y teniendo en cuenta que según Sony es un fecha de lanzamiento de consolas prematura a lo que ellos planean. Deducimos que para 2012 la consola Xbox 360 (lanzada el 22 de Noviembre de 2005 en EEUU) llevará entre 6 y 7 años en el mercado, periodo similar al que han estado en el mercado de forma activa muchas de las consolas que han triunfado a lo largo de la historia. Qué opináis, ¿os parece poco tiempo una actividad de entre 6 y 7 años para una consola?

GTM Opina...

Buscando la redención...



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Lo confieso: Un servidor se ha pasado los últimos años criticando sin demasiada razón y si con demasiada pasión a todos y cada uno de los shooters consoleros que iban apareciendo.

Pero eso solo es una parte de la película. Remontémonos al pasado para intentar averiguar el origen de mi inquina hacia dicho género: en 1997 apareció GoldenEye causando un golpe de efecto que cambiaría para siempre el concepto de "shooter" en consola. Lo creímos perfecto. Insuperable.

Pero estábamos equivocados: tres años y medio después, Perfect Dark no solo lo superó en gran trecho, si no que de la noche a la mañana lo transformó en un rudimentario precursor. Un título que quedaba un paso detrás en todos y cada uno de sus apartados. Quiero creer que fue la luz cegadora de PD la que me deslumbró, y me impidió discernir en justicia los títulos que me rodeaban hasta hace bien poco. Pero eso tampoco me exculpa, y no adelantemos acontecimientos...

Iban pasando los años (sequía de títulos de los primeros tiempos de PS2 incluida) y me transformaba paulatinamente en un "hater" de todo lo que recordara remotamente a un "shooter" en 1ª persona. ¿Cómo pude pasar del amor al odio más profundo tan rápidamente? PD dejó tan alto el listón que todos me parecían sucedáneos. ¿Cómo podía ser que PD siguiera siendo más y mejor hasta bastantes años después? ¿Cómo podía ser que el género solo evolucionase en gráficos y no en ideas ni variedad?

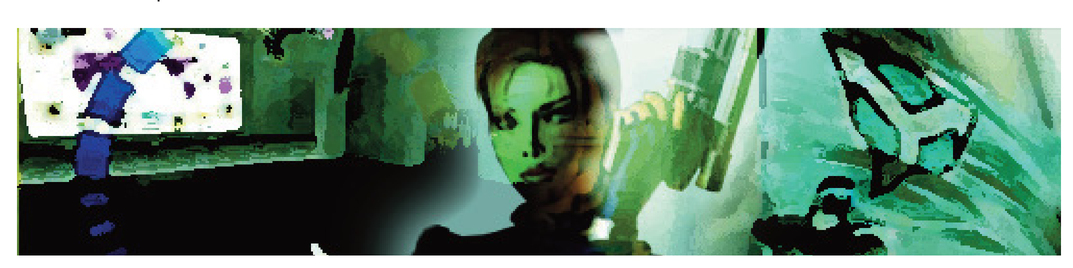
No es que me parecieran sucedáneos, si no más bien bazofias incompletas. Estafas perpetradas por equipos holgazanes y/o con bajo presupuesto que se escudaban en el "graphicwhorismo" para recaudar impúdicamente, para suplir las carencias de un clon autorrecurrente y simplón a más no poder. Y les funcionaba: vendían como churros.

Con tan flamígero punto de vista no es de extrañar que acabara metiendo a todos en el mismo saco, y embistiendo a mis propios "molinos de viento" con malsana tenacidad.

El año pasado, tras muchas insistencias externas, pude pasarme Halo 3 en coop. con un amigo. A medida que avanzaba la campaña me di cuenta de una obviedad que había sido enterrada muy profundamente en mi propio fanatismo: "lo importante es la diversión, los datos objetivos mejor para la Wikipedia".

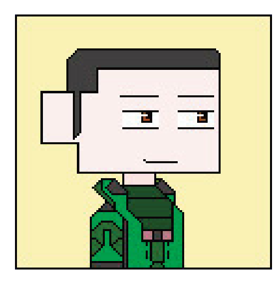
No recuerdo cuándo sucedió. En qué momento... Ni siquiera puedo asegurar que fuera de golpe. Pero lo cierto es que por fin desperté de mi propia cerrazón.

Halo 3 fue el primero que disfruté tras ver la luz. Le siguieron otros muchos, el más reciente Killzone 2 del que aún no he dado buena cuenta. Pero echando un vistazo a mi actitud en el pasado, solo me quedará agachar la cabeza y decirlo una vez mas: lo siento.



GTM Opina...

Esos locos bajitos



Roberto García
Redactor de Games Tribune

El tema de la violencia en los videojuegos es un tema del que se puede discutir largo y tendido, censurar o no juegos como Manhunt 2 o Madworld son problemas del día a día, algunos estaréis a favor de que se censuren y otros en contra, yo ni lo uno, ni lo otro.

Yo soy partidario de que aparezcan juegos para todos los públicos, por supuesto los juegos violentos con una clasificación para mayores de 18 años son parte del mercado y no tiene ningún sentido prohibirlos. El problema surge cuando uno de estos juegos llega a los menores de edad, siendo conscientes además de que estos juegos están llegando a los menores de edad debido al vacío legal que existe actualmente sobre estos temas.

El fin de semana pasado paseaba por un centro comercial con un amigo, llegamos a la entrada de una famosa tienda de videojuegos, y observamos que tenían una Xbox 360 con el juego Gears of War 2 para que el público lo probase. Supongo que pensaréis que es algo normal, no tenía porqué llamarme la atención este hecho, pero lo hizo. Me llamó la atención porque había dos chavales rubios de unos 11 años jugando al Gears, y me llamó la atención, porque al entrar en la tienda escuché cómo uno de los niños decía a su compañero, pulsa el Y, pulsa el Y, que le arranca la cabeza de una patada.

Gears of War es uno de mis juegos favoritos y como muchos de vosotros soy conciente de la violencia que contiene ese juego. La verdad es que me quedé perplejo tras las palabras de aquel chico. Estos locos bajitos, pensé. ¿Pero quiénes son los locos? Ellos solo disfrutaban de un juego prohibido de la mejor manera posible, al igual que habríamos hecho cualquiera de nosotros a su edad.

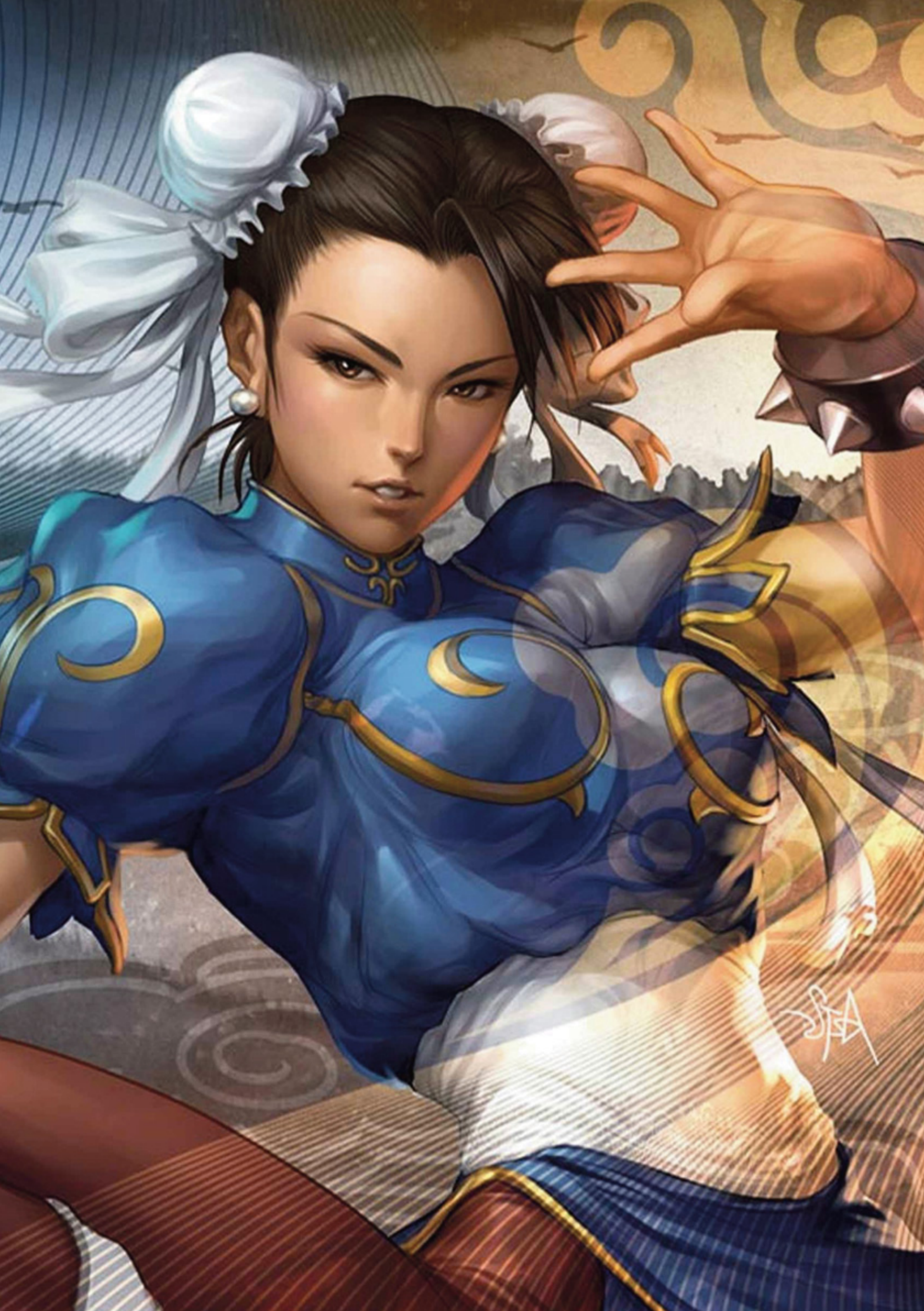
La culpa es de los adultos que permitimos que esto suceda. ¿Qué hacían 2 menores jugando al Gears en un tienda de videojuegos? Pero no solo esto, ¿hay alguna restricción a la hora de que un menor compre un juego para mayores de 18 años? ¿Algún tipo de pena o multa por comprar juegos a tus hijos que no corresponden con su edad?

Pero además, ¿algún padre regalaría una película porno a su hijo?¿por qué lo hacen con los videojuegos? Esto no es un problema de ética, ni de moral, si no judicial. Y es que como he dicho, hay un vacío legal sobre las restricciones en los videojuegos, vacío que indica claramente que alguien no está haciendo bien su trabajo, pues los videojuegos llevan accesibles al público más de 20 años y ya va siendo hora de que los órganos de gobierno solucionen este problema.

Por otro lado sorprende que con un sistema de clasificación por edades de Información Paneuropea sobre Juegos como es PEGI, el cual funciona a nivel europeo, aún no se haya dictado una normativa sobre la compra y venta de videojuegos. Y aquí el tirón de orejas es a nivel europeo, pues prácticamente todos los países europeos se encuentran en el mismo estado ante el problema, con ausencia total de información y soluciones.




Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





NINJA BLADE

Llega Ken Ogawa, el nuevo Ninja

Tras ser anunciado por sorpresa en el pasado tokyo games show, llega ninja blade tras 3 años de desarrollo para xbox 360. from software ha desarrollado este título de "acción cinemática"

Ninja Blade es un título más en el género de la acción en tercera perona, pero que destaca por las situaciones que nos encontraremos en el juego. Cuando llevemos unos minutos jugando nos daremos cuenta de que bebe directamente de títulos como God of War, Devil May Cry o Ninja Gaiden.

Ninja Blade nos pone en la piel de Ken Ogawa, un joven Ninja que forma parte de un grupo de élite para defender la ciudad de Tokyo, que está siendo atacada por unos parásitos. No es la primera vez que estos seres amenazan a la humanidad. Todo empezó en África, donde se encontró un gusano que infectaba a las personas y las transformaba en unas terribles criaturas. La plaga se extendió rápidamente hasta tal punto que el resto de países decidió lanzar un ataque nuclear a las zonas afectadas. De esta forma se acabó con los parásitos. Después del ataque nuclear se siguieron dando casos a pequeña escala, pero que no fueron un problema para las fuerzas de seguridad. Ahora en Tokyo estos ataques reaparecen con más fuerza que nunca.

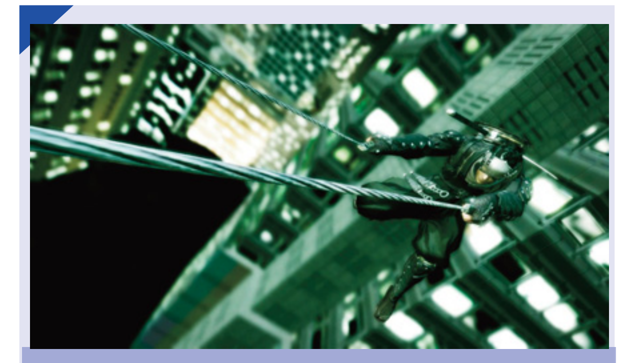
En su apartado jugable cuenta con numerosas similitudes con los títulos ya mencionados. Cuenta con multitud de Quick Time Events, denominado por sus creadores como juego de "acción cinemática", que recuerdan a God of War, siendo estas más espectaculares todavía. Si en algún momento nos equivocamos, tenemos posibilidad de rebobinar y reiniciar el QTE. El número de enemigos es variado, desde personas mutadas, hasta criaturas voladoras y gusanos gigantes.

En cuanto a las armas cuenta

Sus QTE nos aportarán momentos espectaculares a lo largo del juego

con varias espadas, cada una con diferentes ataques y una en especial que recuerda a las que usa Kratos. Todas ellas pueden ser mejoradas a través de los orbes rojos que encontraremos a lo largo del juego. También tenemos un Ninjutsu con diferentes poderes desbloqueables, como el Ninjutsu de fuego, viento, etc. A esto hay que añadir las secciones de shooter sobre raíles, algo que se desmarca del género pero que no le sienta mal. El juego viene traducido al castellano, con el audio en japonés e inglés y con unos efectos de audio muy cuidados.

Ninja Blade llega a las tiendas europeas el próximo mes de abril. En el próximo número esperamos ofreceros un completo análisis.



El armamento es bastante variado. Algunas parecidas a las armas de otros títulos, como las de la imagen

Valoración:

Aunque jugablemente está basado en otros títulos, tras probar la demo nos deja un buen sabor de boca. Lo más llamativo es la cantidad de Quick Time Events con los que cuenta Ninja Blade y la posibilidad de rebobinarlos, algo que puede restar dificultad.

Las cinemáticas tienen una gran calidad y unos diálogos bien implementados para comprender la historia. El tamaño de los enemigos es algo a tener en cuenta, llegando a ser como rascacielos.

Finalmente llegará a nuestro país subtitulado al castellano y con voces en inglés y japonés, con un retraso respecto a Asia de más de un mes.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

EL PADRINO II

Un fuego cruzado con claro sabor añejo

EA quiere hacerse or en un género que hasta el momento ha pasado de puntillas. Alejándose de la sombra de gta, el padrino 2 apostará por otros caminos alternativos



Llevar una franquicia de tanto éxito y renombre al mundo de los videojuegos no es siempre bien entendida. La sombra de la obra de Coppola era demasiado alargada, y hacer una recreación jugable de su universo que no estuviera a la altura, puede significar cavar tu propia tumba. Es por eso que la primera entrega pasó casi de puntillas. Con claras referencias e incluso calcos descarados hacia el padre de los sandbox, es un caso atípico en el que incomprensiblemente el paso de los años ha dejado ver que bajo su aspecto tosco y rudimentario, escondía una serie de valores, que por el poco atrevimiento de sus responsables, pasó casi desapercibido.

El Padrino no fue un mal juego. No al menos para lo que podría haberse esperado de una licencia comprada a golpe de talonario y concebida aparentemente para hacer caja. Siendo benévolos, resultó un juego más que correcto, aunque con serias deficiencias.

Lo lógico hubiera sido pensar que esa línea marcada en la primera parte iba a ser la que mostrara el camino a seguir en esta



Aunando elementos roleros con otros estratégicos, iremos cimentando nuestra reputación para acabar siendo los amos de las calles. Ser mafioso en los 60 no es tarea fácil

secuela. Sin embargo y a tenor de lo mostrado por EA, no va a ser así. No al menos de manera directa.

Dos de los principales problemas con los que tuvo que lidiar la primera parte fueron las sombras que sobre él lanzaban tanto el film original, como GTA. Esta vez no quieren cometer el mismo error. Y aunque el primero no es evitable, el segundo puede ser subsanable. El Padrino 2 no va a ser un sandbox. Al menos, no al uso.

Cronológicamente esta segunda parte tendrá lugar en los años 60. Aldo, el protagonista de la primera entrega, ya forma parte importante del entramado de la familia. Y nosotros seremos uno de sus brazos ejecutores. Obviamente iremos escalando peldaños dentro del organigrama, pero va a ser una camino plagado de sangre, sudor y mucha, mucha sangre fría.

En El Padrino 2 no va a estar tan presente las referencias directas con la película que le da nombre. La intención de los desarrolladores es potenciar y dar a conocer el mundo del hampa en la costa este americana en los años 60. Y esta vez no viviremos anclados en la creciente Nueva York, sino que nuestros destinos tocarán lugares como Jersey o

Su apuesta por ir por una vía alternativa a la marcada por los grandes del género, puede ser su punto fuerte de cara a hacerse un hueco en nuestra colección. Eso y el más que presumible buen trabajo de doblaje que nos espera

Florida. Un recorrido en el que va a jugar de manera primordial el uso de la estrategia. Esta vez no nos va a valer abrirnos paso a balazo limpio arramplando con todo aquel que ose cruzarse en nuestro camino.

Esta vez no viviremos anclados en la ingente NY. Florida será una escala en nuestro peregrinaje

En esta segunda entrega va a ser primordial saber apretar los machos a la persona indicada y en el momento oportuno, pues de nuestras decisiones y actos va a depender en gran medida el desarrollo de nuestra aventura.

Cierto es que no se trata de un sistema RPG profundo, y el abanico de desencadenantes va a ser bastante limitado. Pero esta no va ser la única novedad que introducirá el sistema de juego. A este pseudo-rpg se le añadirán toques estratégicos, que van a tener una incidencia real en el juego.

Quienes hayáis jugado a la primera parte, recordaréis que era posible contratar a un allegado para poder percutir como fuerza bruta. Esa posibilidad se ha potenciado en esta entrega, tanto en número como en posibilidades. Ahora nuestro equipo podrá estar conformado por hasta 3 individuos, cada uno especialista en su propio campo. De esta manera encontraremos engrosando nuestras filas a incendiarios, médicos y soldados. Los primeros arrasarán con fuego todo lo que esté por delante. Los segundos repondran la salud de nuestros compañeros heridos y la nuestra propia, quedando la labor de asalto para los

Una historia de película... y de leyenda

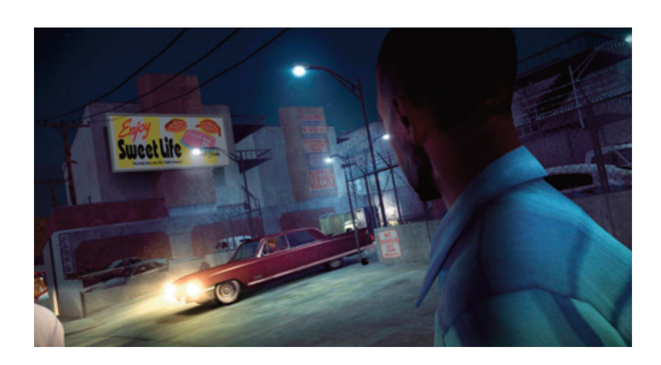
Hablar de El Padrino es hablar de historia viva del cine. Con permiso de Star Wars, estamos ante la mayor trilogía cinematográfica de la historia.

Francis Ford Coppola creó un personaje atemporal que encarnó a los altares cinematográficos la espectacular interpretación de Marlon Brandon.

Su imagen serena, tranquila y elegante, consigue atrapar con su misticismo el personaje creado por Puzo en sus novelas. Un tricornio capaz de unir en un solo momento a tres de los personajesmás grandes de todos los tiempos en sus respectivos campos: actor, novelista y director. Un halo que trasciende mas allá de la pantalla cuando uno oye por primera vez “Tengo una oferta que no podrá rechazar...”

El princpal caballo de batalla va a ser el apartado gráfico. Apenas hay una evolución...











Las explosiones gozarán del mejor tratamiento gráfico. Una pena que los modelados no puedan decir lo mismo

soldados. El saber combinar un equipo equilibrado supondrá tener mucho camino recorrido en pos del éxito.

Además no solo nosotros evolucionaremos en nuestras habilidades, sino que nuestros allegados ascenderán posiciones dentro del organigrama Corleone mejorando de esta manera tanto sus habilidades como su resistencia.

El Padrino 2 nace con un estilo propio y muy claro, y puede que su mayor éxito radique en sus aparentemente escasas ambiciones. Es una franquicia menor que vive dentro del macroentramado de EA y que intenta asomar la cabeza en un mundo tan competitivo como son los juegos de acción en tercera persona. Saints Row 2, GTA IV y el inminente lanzamiento de Mafia II son muros demasiado altos contra los que lidiar. Por ello, conscientes de sus propias limitaciones, ha sido concebido no para marcar historia, pero sí como un buen complemento para todos aquellos que guardamos un grato recuerdo de su primera parte.

Valoración:

El Padrino II se presenta como una apuesta menor dentro del ya de por sí saturado mercado de los juegos de acción. La tosca jugabilidad del primero y sobre todo, su pobre apartado gráfico parece que van a ser heredados en esta segunda entrega a tenor de lo mostrado hasta ahora.

Es por ello que se ha decidido profundizar en otra vía. Un camino alternativo que sirva como excusa su adquisición y que lo aleje un poco de los clones que estan saturando el mercado últimamente. No va a ser un rompe y rasga, pero la posibilidad de aunar elementos roleros con otros estratégicos consiguen dotarlo de una cierta personalidad propia, y puede ser un buen punto de partida que se complemente con el notable trabajo de doblaje que ya disfrutamos en la primera parte. Ahora solo cabe esperar al resultado final.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

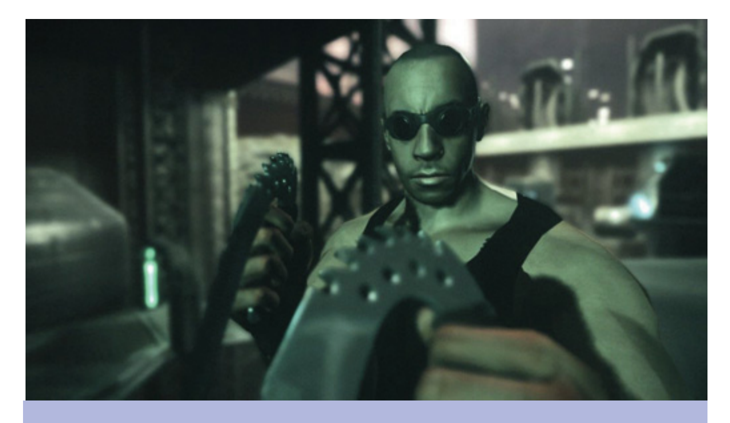
Las Crónicas de Riddick: Asalto a Dark Athena

Mejorado... Pero no como se esperaba

LA SEGUNDA ENTREGA DE LAS CRÓNICAS DE RIDDICK TÉCNICAMENTE DEJA BASTANTE QUE DESEAR, AUNQUE SALVANDO ESTO RESULTA ENTRETENIDO

Las Crónicas de Riddick: Assault on Dark Athena juega con ventaja. Parte del juego es un remake de un título premiado y galardonado por varios méritos entre los que se encuentra el ser un gran juego, poniendo la segunda parte (la que es material nuevo de verdad) contra las cuerdas, teniendo que demostrar que está a la altura del juego anterior.

Cronológicamente los videojuegos de las Crónicas de Riddick son precuelas a las películas, siendo Assault on Dark Athena una precuela directa de Pitch Black. Tal y como se cuenta en ésta, Riddick escapa de una pri-



EL APARTADO GRÁFICO NO SORPRENDE LO MÁS MÍNIMO, Y DE HECHO ES BASTANTE PARECIDO A LA ENTREGA A NTERIOR

sión de alta seguridad y posteriormente acecha una nave en la que consigue escapar. Obviamente ese es el argumento de Assault on Dark Athena (incluyendo la fuga de Butcher's Bay, que es el pequeño remake de la anterior parte). Aclarado esto, vayamos al lío.

Con el listón demasiado alto

El apartado gráfico es una pequeña decepción, al menos en versión consolas. No sorprende lo más mínimo y de hecho es bastante parecido a la entrega anterior, con un modelado demasiado tosco de personajes y escenarios, además de poseer bastantes texturas que dejan bastante que desear. Eso, sumado al hecho de que efectos como la visión furiana no sorprenden y que bestias como Killzone 2 están tan cerca de la salida del juego pueden eclipsar de mala manera a un juego que si se juega sin prejuicios puede ser satisfactorio.

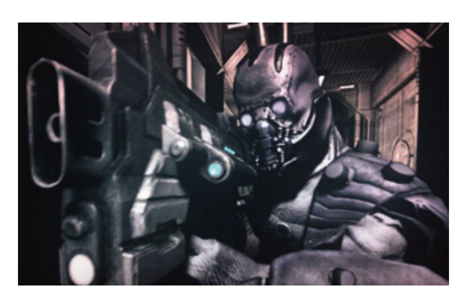
La ambientación pese a ser buena y hacerte sentir que estás perdido en una nave en algún rincón del espacio dejado de la mano de Dios, los escenarios y pasillos se repiten más de lo que deberían y la sensación de "dejà-vù" conceptual es bastante molesta.

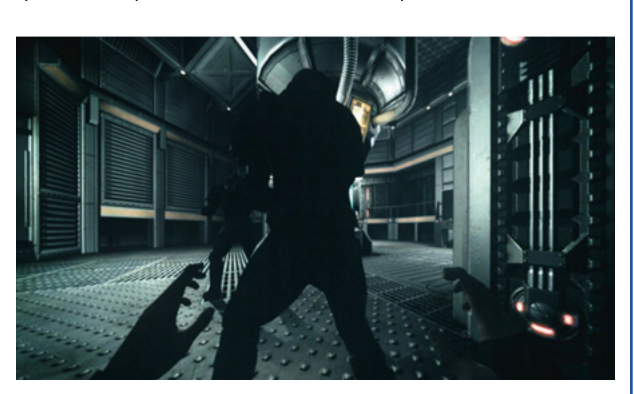
En cuanto al sonido, la verdad es que la música ambienta bastante bien y el doblaje de los personajes, pese a ser en Inglés está muy logrado, sobre todo el de Riddick.

Jugabilidad lógica

De lo primero que te das cuenta al probar las Crónicas de Riddick: Assault on Dark Athena es el que no estás frente a un mata-mata habitual. Eres un prisionero en búsqueda y captura que se ha colado en una nave ajena y que tiene a toda la tripulación en su contra y, aunque en otros títulos puedas despachar a todo el mundo como si fueses un Dios con pistola, aquí no. El juego te hace consciente de tu inferioridad numérica, y tendrás que exprimirte los sesos para encontrar la forma de dar esquinazo a los enemigos cuando estés en desventaja.

Por una parte la idea es bastante acertada y te hace sentir verdaderamente como el protagonista, pero por otra parte obliga a la mecánica de prueba y error hacer acto de presencia y cuando esto ocurre las cosas pueden ir mal. Es frustrante que avances un trozo de juego creyendo hacer las cosas bien para que tras una esquina aparezcan 7 soldados armados sin dejarte opción de huir, pero por otra parte, cuando consigues la manera de hacer frente a la desventaja y te las apañas, te sientes realmente como si estuvieses perseguido y tuvieses a todo Cristo en tu contra.





DE LO PRIMERO QUE TE DAS CUENTA AL JUGAR "ASALTO A DARK ATHENA" ES DE QUE NO ESTÁS FRENTE A UN MATA-MATA HABITUAL.

Valoración:

En conclusión, pese a que técnicamente el juego parece ser que podría mejorar mucho (al menos en sus versiones para consola, ya que la versión probada ha sido la de Xbox 360, y Starbreeze suele hacer las versiones multiplataforma casi idénticas, como se puede comprobar en The Darkness), la mecánica es curiosa y aunque a veces puede frustrar, le da personalidad al título y lo aleja de ser un mata mata sin más, donde perdería muchos puntos al haber auténticas bestias visuales como Killzone 2 o Crysis en ese campo.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

FF CC: ECHOES OF TIME

Tanto monta, monta tanto, la Wii como la DS

Un joven parte para encontrar una cura a una extraña enfermedad que está azotando su aldea, es solo el comienzo de la aventura en nuestras wII y DS

Cada vez más compañías apuestan por el multijugador como modo de atraer a los usuarios a sus juegos, el enfoque que ha dado Square Enix a la saga Crystal Chronicles es totalmente diferente a la del resto de juegos que lo hacen, en este caso podríamos hablar de multijugador y multiconsola ya que usuarios con Wii y DS pueden compartir la partida e incluso intercambiar objetos o hablar en el chat que incluye.

Echoes of Time no es la primera ocasión en la que Square Enix crea un juego con este tipo de interconexión entre consolas, ya en el primer juego de esta misma saga (que fue lanzado para GameCube hace cinco años) existía la posibilidad de conectividad con la Gameboy Advance aunque las posibilidades en éste serán muchos mayores.

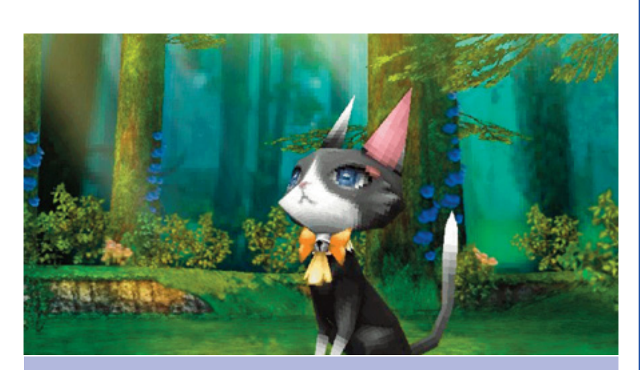
El concepto es sencillo, dos versiones exactamente iguales que permiten conectar entre sí en los puntos de guardado, desde donde decidiremos si queremos continuar la aventura de forma individual, con compañeros guiados por la IA de la consola, o si preferimos invitar a algún amigo para que se una a la diversión a través del Wireless (juego local o Wi-Fi). Es independiente si el compañero dispone de la versión portátil o de sobremesa.

De la historia poco se sabe a estas alturas, solo de la aparición de una enfermedad denominada 'Crystal Sickness' y que un joven de 16 años tomará la decisión de partir con el objetivo de encontrar una cura con la que salvar a, entre otros, una bella joven de nombre Charlotta.

A nivel técnico las dos consolas compartirán gráficos generados por un motor gráfico evolución del Pollux Engine usado en Ring of Fa, el entorno 3D luce espectacular en la DS, no tanto para la Wii a pesar de que se asegura se han optimizado las texturas, lo cual está generando cierto malestar en los foros en los que se comenta el juego.

El 27 de marzo es el día previsto para el lanzamiento de las dos versiones en completo castellano y el momento en el cual podremos comprobar hasta dónde puede llegar realmente la conectividad entre las dos consolas de Nintendo y las sensaciones que nos deja este nuevo título de la saga Final Fantasy Crystal Chronicles.

A nivel técnico las dos versiones son prácticamente iguales



El juego apuesta por el multijugador y la conectividad entre ds y wii para ofrecer una nueva experiencia de juego

Valoración:

Square Enix lanza un nuevo juego de la saga Final Fantas: Crystal Chronicles tras el notable Ring of Fates, en esta ocasión vuelve al origen y ofrece la conectividad entre DS y Wii como principal novedad.

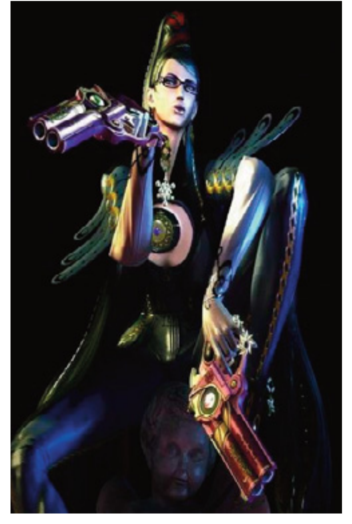
Gráficos tridimensionales, acertadas melodías, gran capacidad de personalización de los personajes, una historia llena de encanto y multitud de objetos son algunos de los complementos con los que Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time pretende llegar a nuestras consolas.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

BAYONETTA

Acción y brujería, ¿el cóctel perfecto?

Bayonetta pretende revolucionar el género de la acción en 3D. parece difícil que lo consiga, pero todo es más fácil cuando detrás se encuentra el creador de la saga Devil May Cry



Bayoneta es el nombre del nuevo juego de acción a cargo del director creativo Hideki Kamiya, el juego es una nueva licencia de Sega, la cual distribuirá el juego y se ha hecho cargo económicamente del proyecto para que el estudio Platinum Games pudiese centrarse en su desarrollo.

Hideki Kamiya ha declarado en declaraciones a la prensa que desde que revolucionara el género de acción con la primera entrega de Devil May Cry el género ha continuado explotando una y otra vez la misma fórmula de éxito. Con Bayonetta, Hideki Kamiya pretende revolucionar una vez más las bases sobre las que se sustentan los juegos de acción llevando al límite las características de un nuevo personaje hasta extremos a los que Dante no podía acceder, insinuando ciertas limitaciones creativas en su antiguo estudio, Clover perteneciente a Capcom. El juego que será publicado en las consolas Xbox 360 y PlayStation 3 tiene fecha de lanzamiento estimada para el segundo trimestre de 2009, llegando a Europa antes de que termine el actual año 2009.



Bayonetta pretende estar a la altura de los mejores, tanto técnica como jugablemente

Un guión innovador

La protagonista del juego es una antigua bruja muy poderosa, la cual se reencarnará en humana en la época actual pero conservará algunos de sus poderes. Tendrá que luchar contra criaturas angelicales que están poniendo en peligro la supervivencia de la raza humana.

Poco han desvelado Sega y Platinum Games sobre la historia del juego, pero ya podemos observar en estos pequeños matices algunas cuestiones atípicas, como son, que los enemigos sean ángeles y la protagonista, cuyo objetivo es salvar a la humanidad, sea una bruja.

Novedoso sistema de combate

El juego mezclará el combate con armas de fuego, armas blancas y hechizos mágicos. El director artístico ha hecho hincapié en que pretende sorprender al jugador con la variedad y utilidad de las diferentes armas que podremos ir consiguiendo en el juego. Otro de los detalles que más han sorprendido al público son las dos pistolas en los tacones con las que contará la protagonista, las cuales pretenden multiplicar la capacidad de ataque de la protagonista, llevando las posibilidades

El juego jugará en todo momento con la seducción de la protagonista, poses seductoras, posiciones de cámara estudiadas y un traje que desaparece al aumentar el multiplicador de combo que harán las delicias del público masculino

para realizar un combo a límites insospechados.

El traje mágico que viste a la protagonista se irá deshaciendo al realizar combos, llegando a un mayor nivel de desnudez cuanto más brutal sea el combo.

LA VARIEDAD EN EL ARSENAL SORPRENDERÁ AL JUGADOR Y DINAMIZARÁ LA EXPERIENCIA JUGABLE

Esto estimulará a los jugadores a aprender rutinas para realizar cada vez un combo mayor.

Los ataques mágicos pretenden añadir espectacularidad al combate, siendo algunos la guinda final para un combo y otros, golpes de gran poder destinados a los enemigos más poderosos.

Además, el juego premiará con nuevos movimientos especiales a los jugadores avanzados que consigan eliminar a un gran número de enemigos sin recibir daños.

Detalles por pulir

Poco más se ha dicho de este prometedor juego de Platinum Games para PlayStation 3 y Xbox 360, pero no ha hecho falta mucho más para levantar una gran expectación en torno a él, no es para menos vistas algunas de sus ideas y el personal encargado de él.

En cuanto al apartado gráfico, tanto en la capturas, como en los vídeos mostrados se observan muchos fallos y defectos gráficos que probablemente sean solucionados antes de que el juego salga a la venta, pero también se observan algunos detalles de gran nivel,

Kamiya y los juegos de acción

Hideki Kamiya se ha confesado seguidor de la saga God of War de Sony, se deshace en elogios con ella, y es que dice que para que un juego de acción sea de calidad se tiene que crear un vínculo entre jugador y protagonista, algo que te enganche a jugar el juego, que te lleve a terminarlo y a estar identificado dentro de la historia.

Al igual que ha disfrutado con God of War, Hideki Kamiya ha comentado que Ninja Gaiden no le produce este sentimiento de identidad con el personaje y por la tanto el juego no le ha seducido para jugarlo.

En cuanto a Devil May Cry, el creador no ha querido pronunciarse demasiado sobre la evolución de la saga en la que trabajó enteriormene en Capcom, comentando únicamente que se encuentra atascada en las mismas bases que ellos crearon con la primera entrega.

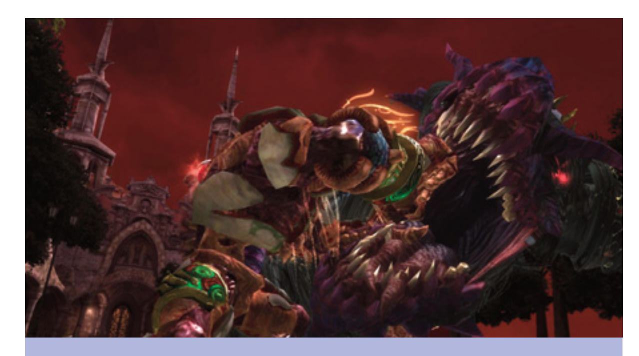
Podremos disparar con unas pistolas ubicadas en los tacones de la protagonista











Algunos hechizos y magias serán de lo más espectaculares

como el buen modelado y definición de algunos escenarios y enemigos. También han mostrado algunos enemigos con un tamaño enorme los cuales aportarán mucha espectacularidad en los combates contra ellos.

En cuanto a puntos negativos hay que destacar el diseño de la protagonista, el cual no ha agradado al público en general, jugadores que pretenden meterse en el bolsillo en cuanto el juego esté a la venta con sus diferentes posibilidades jugables, las cuales diferenciarán este título de los numerosos juegos de acción existentes actualmente en el mercado, veremos si esta bruja del siglo XXI tiene el carisma suficiente como para que surja a su alrededor un grupo de fans similar al que mantienen Kratos, Dante o Ryo Hayabusa.

Mimbres para hacerlo tiene, pero de aquí a que lo consiga hay un trecho muy amplio.

Valoración:

Bayonetta es uno de los juegos más prometedores que nos llegará durante el año 2009, lo es por las ideas frescas que se quieren implementar, pero también porque será obra de uno de las personalidades más importantes dentro del género de la acción.

La verdad es que el material que se ha mostrado sobre el juego no es muy numeroso, pero hay datos suficientes como para pensar que Bayonetta puede convertirse en uno de los mejores juegos del año. ¿Estará a la altura de los más grandes del género? Eso solo puede responderlo el paso del tiempo, mientras tanto, esperamos impacientes.

TEXTO: ROBERTO GARCÏA



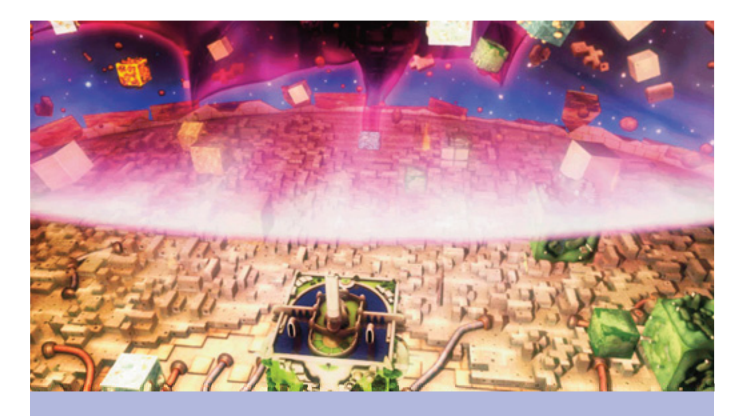
BLUE DRAGON PLUS

Rol japonés para la portatil de Nintendo

Blue Dragon fue una de las grandes apuestas de microsoft para ganar el mercado japonés, la segunda parte aparece para nintendo ds con los mismos personajes e importantes cambios

Blue Dragon fue la gran apuesta de Mistwalker y Microsoft para ganarse el mercado japonés con un juego de rol muy al estilo del país oriental y con el respaldo de nombres como los de Hironobu Sakaguchi o Akira Toriyama.

Tras el éxito (sobre todo en Japón) de Blue Dragon nadie dudaba del lanzamiento de una segunda parte pero sorprendió la elección de la plataforma para la cual se confirmó, no sería para Xbox 360 sino para Nintendo DS, parece una extraña estrategia co-



Hironobu Sakaguchi y Akira Toriyama están tras esta adaptación del mundo de blue dragon a la Nintendo DS

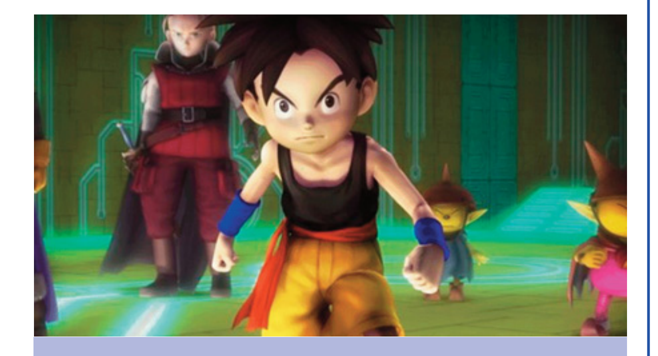
mercial más aún cuando se comenzaron a conocer datos y se supo que Blue Dragon Plus no es un “spinoff” de la historia original sino que continúa ésta justo cuando finaliza y parece ser que servirá de puente entre el primer juego de la saga y el próximo lanzamiento para la consola de sobremesa de Microsoft.

La aventura de este Blue Dragon Plus comienza cuando Zola y el Rey Jibral descubran una sombra maligna saliendo de uno de los minimundos cúbicos que se descubrieron al final de la primera parte, el Rey encomendará la misión de investigar esa amenaza a Shu y sus amigos que utilizarán la ya conocida invocación de sombras para plantar cara a todos los enemigos que nos iremos encontrando a lo largo de las 30 horas que nos aseguran durará el juego.

En esta secuela podemos manejar a gran parte de los personajes que ya conocemos del Blue Dragon original como Shu, Jiro, Kluke, Marumaro o Zola, y también a otros nuevos o algunos otros que en la primera parte solo aparecían pero no eran jugables como el rey Jibral o General Szabo, que en esta ocasión tendrán un protagonismo mayor.

Blue Dragon Plus será un juego de rol con estrategía en tiempo real en el que deberemos situar a nuestros personajes en unos detallados escenarios divididos en cuadrículas y una acertada perspectiva que modemos girar a nuestro gusto para visualizar mejor el combate. El control se realiza a través del stylus de la DS y la pantalla táctil o a través de los cursores del pad de la pequeña de Nintendo.

A nivel técnico el juego ofrecerá gráficos de pequeño tamaño pero gran detalle y espectaculares secuencias cinemáticas; el apartado sonoro incluye canciones del juego original y otras nuevas creadas para esta segunda parte.



La aventura comienza justo donde termina el primer juego de la saga





Valoración:

Un juego de rol muy japonés, gráficos infantiles pero muy detallados, una historía fantástica, una épica banda sonora, un nivel de dificultad asequible con una ajustada curva de aprendizaje y carismáticos personajes son las armas con las que cuenta el nuevo juego de Mistwalker para llevar el éxito del primer Blue Dragon a la portatil de Nintendo.

La competencia es dura, en los últimos meses han aparecido grandes juegos de rol para la DS y aún hay algunos más por aparecer en los próximos meses, Blue Dragon Plus espera vencerlos con el buen hacer de todos los nombres que están tras el proyecto, el tirón del primer juego y las armas citadas anteriormente.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

games Tribune Magazine



n nuestra web!

desarrolla: rockstar · **distribuidor:** take2· **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:**+18

GTA CHINATOWN WARS

La apuesta mas grande, ahora de bolsillo

Cuando fue anunciado, muchos nos temimos lo peor: La casualización (aún más si cabe) de una saga que vive al filo de la polémica. Sin embargo la realidad ha superado nuestras más ilusas expectativas.



GTA es sinónimo de polémica. Y este lanzamiento en una consola tan familiar como es la plataforma de Nintendo, no iba a ser una excepción. Calificado con un +18, es el primer juego de temática puramente adulta para la portátil. Rockstar sigue rompiendo la baraja del éxito y puestos a rizar el rizo ha lanzado para la consola más "infantil" el GTA más salvaje de todos los tiempos. Sólo recomendado para los mayores de edad.

De vuelta a la Liberty City que ya visitamos en las versiones de sobremesa, aunque sin la isla más occidental, esta vez asumiremos el papel de Huang Lee, un triada encargado de entregar una valiosa espada a su tío, nuevo lider del hampa oriental en la tierra de las oportunidades.

Sin embargo, nada más acabar la intro, nos daremos cuenta que este cometido va a ser de

Huang Lee. Miembro de las triadas. Asesino, traficante, malversador, extorsionador y por encima de todo, un cachondo mental

todo menos un camino de rosas. Y viviendo toda ella bajo la perspectiva en la que comenzó a forjar su leyenda.

GTA CW sorprende desde el primer momento. Y lo hace en todos y cada uno de los aspectos técnicos del juego. A pesar de tener que jugar bajo una perspectiva cenital, el grado de detalle que destila el juego es realmente inmenso. Nos encontramos ante el que probablemente sea el mayor despliegue técnico que ha mostrado la consola de Nintendo al mundo. No sólo por la calidad gráfica, sino también por el excelso trabajo realizado en el motor gráfico, capaz de mostrarnos una Liberty City inmensa y sin una sola caida de frame. Soberbio.

Liberty City respira vida. De la misma manera que lo hacía sus hermanas mayores. A pesar de las limitaciones técnicas propias de la máquina, podremos llegar a ver más de 12 vehículos en pantalla simultáneamente, unidos a un buen puñado de peatones a los que además se les ha dotado de su propio acento "marginal" perfectamente identificativo. De esta manera reconoceremos enseguida cuando paseamos nuestro cuerpo por las calles controladas por la triada o por los chiclanos, por poner un ejemplo.

Sin embargo si que se aprecia una cierta desidia a la hora de confeccionar las emisoras de radio. No pedimos un nivel de desarrollo como el alcanzado en otras entregas, pero sí algo al menos no tan insustancial.

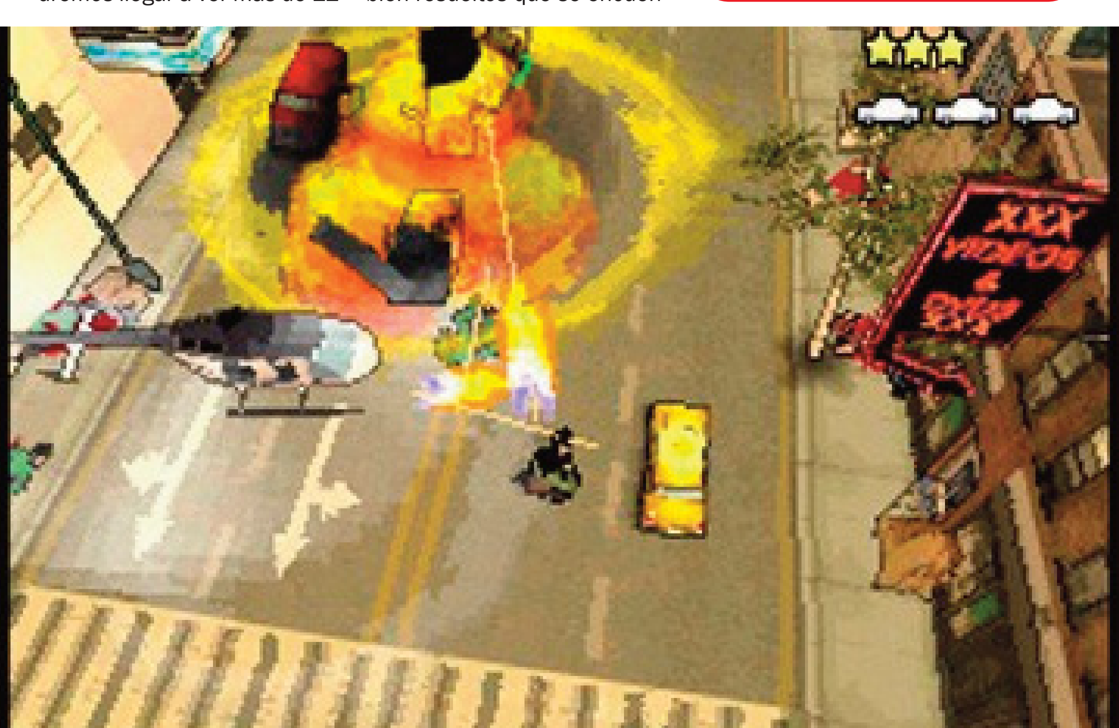
Y donde el juego alcanza su cenit es sin lugar a dudas en la implementación de la pantalla táctil. Es realmente sorprendente la cantidad de minijuegos integrados totalmente en la dinámica de la aventura, y lo tremendamente bien resueltos que se encuen-

La adaptación de un clásico

Como todo GTA que se precie, la aventura principal apenas supone menos de la mitad de las posibilidades que ofrece el cartucho. 100 vehículos, 100 objetos ocultos, 30 saltos imposibles, las tradicionales misiones secundarias de bombero, vigilante, enfermero y taxista o los personajes secundarios que nos encargarán las misiones más estrafalarias. Y sobre todo el rescate de las masacres, algo que no veíamos desde Vice City.

La sombra de volver a ver un cutre lanzamiento al estilo de GTA Advance se ha disipado a las primeras de cambio, dejando que brille con fuerza todo lo que el cartucho esconde.

Un juego sobresaliente del que queda el regusto amargo del que podría haber sido si se hubiera explotado como invitaba las opciones del juego en línea. Una verdadera pena que este modo quede enteramente limitado a subir puntuaciones y al intercambio de sustancias estupefacientes.

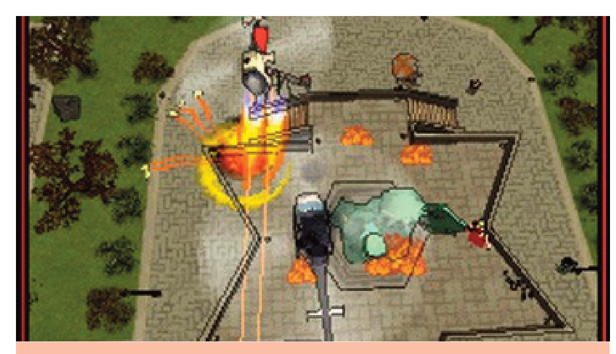


tran todos y cada uno de ellos. Desde puentear un coche, a rellenar botellas en una gasolinera para fabricar cócteles, pasando por el medio de arrancar un motor fuera borda mientras boicoteamos el deportivo de un "amigo". A cada instante vamos a necesitar acudir a nuestro bienamado stylus en una demostración realmente soberbia de las capacidades técnicas que ofrece la máquina.

Y si sobresaliente es la jugabilidad "táctil", no le va a la zaga la de a pie. Cierto es que las ayudas pueden simplificar en exceso el desarrollo de las misiones, ya que el autoapuntado y la IA enemiga ayudan muy mucho a desembarazarse rápidamente de toda amenaza enemiga. Por poner un pero, debemos decir que el juego no raya a la misma altura cuando nos subimos a lomos de un vehículo. La perspectiva cenital es un lastre dema-







La LC mostrada en el juego es perfectamente reconocible. Una idílica fotografía bajo el fuego cruzado sobre la Estatua de la Libertad

siado grande a la hora de recorrer a la máxima velocidad las calles de Liberty City. No serán pocas las veces que nos desquiciemos al ver el poco margen de maniobra que ofrece esta vista en las persecuciones al límite.

Persecuciones, sobre todo policiales, que en esta entrega están resueltas magistralmente de una manera muy ingeniosa. Nuestro nivel de búsqueda volverá a estar representado por estrellas policiales. A mayor número de estrellas, mayor empeño policial en detenernos. La manera de librarnos de ellos es eliminando los coches patrullas que nos sigan y que lo hacen a modo de bloques: tres estrellas, tres coches a eliminar. Cuando lo hagamos, nuestro nivel de búsqueda bajará a dos. Y así sucesivamente.

Pero GTA es ante todo un juego para adultos y desde luego no es accesible a todo el mundo. En su apuesta de ir un paso más allá de lo éticamente correcto, Rockstar ha introducido un entramado de tráfico de drogas. Demasiado real, hasta el punto de que nos veremos obligados a trapichear con los camellos de los bajos fondos en busca de una papelina, un poco de caballo o una bolsita de maría. Cierto que en esencia daría lo mismo traficar con lacasitos, por poner un ejemplo tonto, pero el uso tan abierto de las drogas a día de hoy sigue siendo un tema tabú y dificil de tratar en un videojuego.

Además, su trapicheo no está limitado a sacar unos dólares, sino que nos veremos forzosamente obligados a conseguir determinada mercancia para poder ir desbloqueando las diversas misiones que componen la aventura.

Por todo ello, GTA Chinatown Wars se ha convertido desde ya en un firme candidato a ser uno de los mejores juegos del año para DS. Un juego largo, entretenido, variado, con un uso excepcional de la pantalla táctil y por su atrevimiento de ir más allá en el género que ellos mismos son referentes y explotando las posibilidades de DS al máximo. Un señor juego de principio a fin

Conclusiones:

Un GTA con las posibilidades que ofrece DS y encima tremendamente adictivo. Una maravilla de principio a fin y un regalo que cualquier persona debería hacerse. Para este tipo de cosas no existe crisis que valga.

Alternativas:

No hay nada comparable. Ya no sólo dentro del catálogo de la consola, sino también en otras plataformas. El concepto de juego es único y maravilloso. Y los resultados así lo demuestran

Positivo:

- Maravilloso despliegue técnico
- DIvertido y adictivo al 100%

Negativo:

- El excesivo protagonismo de las drogas
- Lo poco que aporta el online. Una pena

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	92
sonido	84
jugabilidad	92
duración	96
total	**93**

Una segunda opinión:

Rockstar lo ha vuelto a hacer, parecía imposible meter TODO Liberty City en un cartucho de DS, lo han conseguido y con nota. Impresionante.

José Barberán



desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** beat´em up · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

STREET FIGHTER IV

Street Fighter IV reclama su trono

La saga de lucha Street Fighter es la más aclamada dentro del género por los jugadores de todo el mundo, Street Fighter IV supone la puesta al día del juego que durante mucho tiempo fue el líder indiscutible del género Beat´em up 1 vs 1, y que ahora vuelve para reclamar el trono que le corresponde

Se cumplen nada menos que diez años desde que Capcom programó el último juego de la saga Street Fighter (a excepción de la subsaga EX que sigue una línea argumental diferente), fue en 1999 cuando salió la última revisión de Street Fighter III, el denominado 3rd Srike: Fight for the Future, juego aclamado por los jugadores más hardcore, pero que fue un fiasco en ventas en un año 1999 donde el público se rendía a los juegos 3D y menospreciaba los juegos 2D por mucha calidad que atesorasen. En el año 2003 tras la caída de Dreamcast y los malos resultados cosechados por los juegos 2D en consolas diferentes a la recién enterrada consola de Sega, Capcom decidió dejar de invertir y desarrollar juegos en 2D.

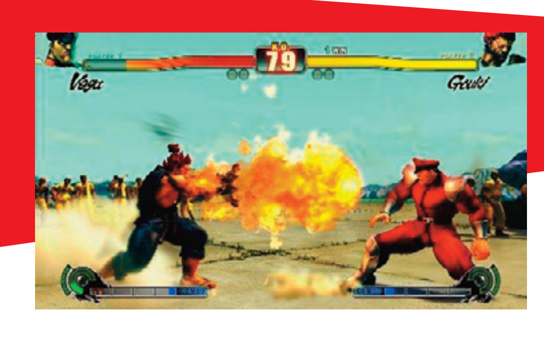
Todos los aficionados a la saga Street Fighter sabíamos que era una mala noticia y que afectaría mucho a nuestra querida saga, pero no imaginábamos que Capcom tardaría diez años en hacer regresar su franquicia estrella.

Esta cuarta entrega ha levantado mucha expectación desde que fue anunciada, pero también ha recibido críticas debido al cambio de estilo gráfico que la saga ha sufrido en esta nueva entrega. Podéis estar tranquilos, el resultado con la cuarta entrega de Street Fighter ha sido sobresaliente.

El juego se muestra respetuoso en todos los aspectos con sus anteriores entregas y a buen seguro no decepcionará a ningún jugador que haya disfrutado con cualquiera de los juegos anteriores de esta saga, otra cosa es que cumpla todas las expectativas, pues no lo hace, pero tampoco tiene porqué hacerlo.

El modo arcade es el modo principal como viene siendo habitual en esta saga, se muestran varias reminiscencias a Street





Fighter II y Street Fighter III, detalles que los mas asiduos a la saga seguro que reconocerán y sabrán disfrutar. Antes de comenzar el arcade y al finalizarlo se nos narran los sucesos de la historia con espectaculares secuencias de estilo manga que aportarán algunos puntos extra a la historia ya conocida de la saga, además en estas secuencias podremos escuchar un remix de las melodías clásicas de los personajes en Street Fighter II, melodías que forman parte ya de la cultura en la historia de los videojuegos.

Hay una gran variedad de escenarios, aunque se echa de menos que cada luchador no luche en su propio escenario, pudiendo luchar contra Honda mientras explota un volcán a nuestro lado, algo que no tiene ningún sentido. También se echan de menos las pantallas de bonus entre combates tan típicas en la saga y que no hacen aparición en el juego que nos ocupa.

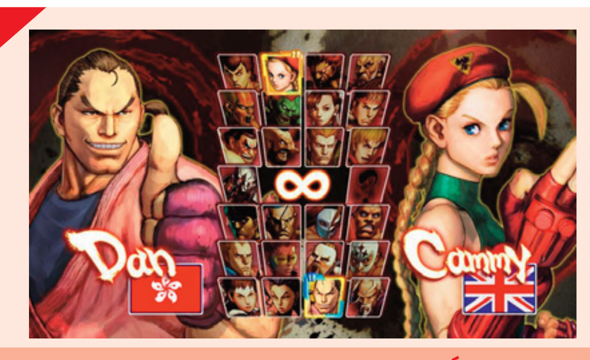
Gráficamente el juego luce impecable, el diseño de los personajes es absolutamente magistral, cada luchador está totalmente identificado con su versión 2D y la verdad, es difícil imaginarse un diseño mejor de los personajes en 3D. Los escenarios tampoco se quedan atrás, tienen una calidad altísima en todos los casos, además el público y los diferentes elementos del escenario dan la sensación de estar también vivos.

Si bien es verdad que no todos los escenarios tienen el mismo nivel de calidad, pero ninguno desentona en demasía. Por otro lado, hay efectos gráficos realmente espectaculares en los combos, super combos y ultra combos. Efectos que elevan aún más la calidad general de este juego sin que la velocidad y frenetismo típicos de la saga se vean resentidos en ningún momento. Y es que pese a resultar Street Fighter IV un juego realmente bueno gráficamente, no da la sensación de estar exprimiendo al máximo los hardware de PS3 y Xbox 360

Una Vergüenza

Es vergonzoso el límite hasta el que están llegando algunas compañías con las descargas Online pagadas mediante microtransacciones.

Y el caso de Street Fighter IV es uno de los más sonoros, pues han llegado paquetes de trajes para los luchadores prácticamente al mismo tiempo al que se lanzaba el juego en todo el mundo. ¿Qué es lo que estamos comprando por los 60 € que cuesta el juego? ¿un juego incompleto? Nadie entiende esta postura de algunas distribuidoras que se excusan en la piratería como razón para el uso de las descargas Online, pero que terminan vendiendo su juego completo por 80, 90 o 100 €.



25 personajes es una cantidad mÁs que suficiente para poder disfrutar de este juego durante mucho tiempo



salvo en momentos puntuales.

El apartado sonoro también está a muy buen nivel, aunque un poco por debajo del gráfico. Como ya hemos comentado, las reminiscencias a las melodías clásicas de Street Fighter II son continuas y absolutamente magistrales, las melodías nuevas que componen el juego también presentan una muy buena calidad y no desentonan en ningún momento, ni con el tipo de juego al que estamos jugando, ni tampoco con el estilo de las melodías clásicas, pero no tienen el grado de maestría que poseían algunas melodías de Street Fighter II, ni tienen una gran sintonía con los luchadores y escenarios como sí la tenían en Street Fighter II.

La jugabilidad continúa siendo magnífica, se

EL LANZAMIENTO MUNDIAL DE JUEGOS, UN HECHO QUE SE ESTÁ PONIENDO DE MODA ENTRE LOS JUEGOS QUE MÁS EXPECTACIÓN PREVIA AL LANZAMIENTO LEVANTAN

Street Fighter IV al igual que otros juegos de renombre como Gears of War ha tenido un lanzamiento mundial. Es decir, se ha lanzado en el mercado japonés, americano y europeo prácticamente al mismo tiempo. Este hecho se está poniendo de moda en la actual generación de consolas y esperamos que se expanda a muchos más juegos.

Desde luego los principales beneficiados de este hecho somos los jugadores europeos, los cuales recibimos el juego al mismo tiempo que los jugadores del resto del mundo, cuando lo normal es que nos llegue con una diferencia de unos 6 meses.

cumplen las bases de control de luchadores marcadas por los anteriores juegos de Street Fighter, acercándose más al estilo de Street Fighter II con la intención de acercar más el juego a los jugadores casuales, pero con algunas características que hacen que los hadgamers también disfruten mucho de los combates. Los duelos se desarrollan en combates pseudo 2D, pero que pasan a un entorno 3D al realizar movimientos especiales o al finalizar el combate, algo realmente impresionante.

Hay un total de 25 luchadores cada uno con su propio estilo de lucha diferente, de los cuales 19 ya han sido jugables en entregas anteriores y 6 debutan en la saga. Los estilos de lucha se presentan muy equilibrados y los combates más igualados que nunca gracias a los ultra combos,

ya que el jugador rellena la barra de ultra combo a medida que recibe daño, pudiendo ir perdiendo claramente un combate y gracias a la ejecución del ultra combo poder equilibrar la vida de tu oponente con la de tu luchador en un pequeño instante. Esto no ha gustado a todo los aficionados a Street Fighter ya que pierde gran parte de las nociones estratégicas que tenían la segunda y tercera entrega de la serie, pero a buen seguro alargará la vida útil del juego gracias a sus infinitas posibilidades Online.

La duración del juego es la clásica en la saga, si bien el modo arcade lo podremos terminar en media hora, el juego está diseñado para que lo terminemos en multitud de ocasiones, en los diferentes tipos de dificultad disponibles y con todos los personajes seleccionables en el juego. Además el modo versus y Online permitirán exprimir al máximo el juego de Capcom, juego que saca lo mejor cuando se juega contra rivales humanos. También tenemos un modo desafío en el que conseguir diferentes extras y personajes a base de superar combates de supervivencia y contrarreloj.

Algunos jugadores echan de menos un modo World Tour similar al aparecido en Street Fighter Alpha 3, pero eso es tema aparte, yo no lo veo necesario, mucho menos con la buena implementación del modo Online. Aún así parece un filón que Capcom no debería dejar escapar de cara a una posible implementación vía descarga Online.

Street Fighter IV no es un juego de lucha perfecto, pero sí es sobresaliente, no defraudará a nadie que haya disfrutado jugando a Street Fighter II, y ha resultado un juego mucho mejor de lo que esperaba como jugador y conocedor de la saga Street Fighter.



El jefe final Seth dará más de un quebradero de cabeza a los jugadores menos curtidos en la saga, su dificultad es muy inferior a la de Gil en SFIII

Conclusiones:

Street Fighter IV es un juego sobresaliente en todos los sentidos. Se sitúa al mismo nivel que los mejores del género, pero presenta un control mucho más accesible y sencillo que sus rivales.

Alternativas:

Las referencias del genero en Xbox 360 y PlayStation 3 son Virtua Fighter 5, Soul Calibur 4 y Dead or Alive 4, todos ellos de una calidad muy alta y con un apartado gráfico y estilo jugable totalmente 3D.

Positivo:

- El estilo gráfico, sorprendente.
- Las continuas referencias a SFII y III.

Negativo:

- El material descargable no incluido.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	97
sonido	90
jugabilidad	90
duración	92
total	**92**

Una segunda opinión:

"La mejor saga de lucha en 2-D de todos los tiempos adaptado de forma acertada a la Next-Gen. A los amantes de Street Fighter les encantará por su fidelidad al original y a todos los demás también; y es que dentro de todo amante del género (por supuesto sobra decir que si no te gustan este tipo de juegos tampoco te gustará este título) ¿existe alguien al que no le guste Street Fighter?".

Raúl Frías Pascual



desarrolla: Ubisoft · **distribuidor:** Ubisoft · **género:** simulador · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+12

HAWX

La sencillez de pilotar un avión militar.

Ubisoft continua expandiendo la serie de éxito Tom Clansy´s con un nuevo juego, en esta ocasión titulado HAWX. En él tomaremos el papel de un jefe de escuadrón del ejército de los Estados Unidos, a los mandos de algunos de los aviones de guerra mas caros, destructivos y famosos de la actualidad.

Comenzaremos dentro del ejército de los estados unidos, pero no tardaremos mucho en firmar un contrato para pilotar los mejores aviones que existen para un empresa privada que se encarga de repartir paz duradera a base de destruir enemigos y mas enemigos.

El juego nos sitúa en el año 2015 en lugares como Méjico o Afganistán, la tecnología es muy similar a la de nuestros días, aunque podremos reconocer multitud de soldados y vehículos ya utilizados en anteriores jugos de la serie Tom Clansy´s.

Gráficamente el juego se muestra bastante irregular, sin sorprender gráficamente en ningún momento, si que hay algunos puntos que lucen bastante bien. Los aviones y escenarios son enormes y bien diseñados, podremos movernos a placer por ellos y la arquitectura de los campos de batalla será importante para triunfar en la misión. El movimiento del avión se muestra estable en todo momento y no se detectan defectos gráficos importantes que afecten al apartado jugable o a la diversión que proporciona el título.

Por otro lado, el juego no es tan espectacular como otros juegos de este tipo como puede ser la saga Ace Combat, pues la intención de HAWX es acercarse un poco más a la realidad de lo que lo hace el juego de Namco.

También se abusa en exceso de filtros para difuminar la pantalla y además los escenarios aparecen excesivamente vacíos y exentos de vida, siendo imposible localizar en los escenarios ningún otro ser vivo que no sea aliado o enemigo.

El apartado sonoro del juego tampoco es algo demasiado destacable, los efectos de sonido están bien y cumplen perfectamente con su cometido y las melodías

pasan desapercibidas entre el ruido que genera el combate y los motores de las aeronaves que pilotamos. Si hay que destacar la traducción y doblaje del juego, lo que ayuda a meternos en el juego y entender a la perfección cada misión, así como comprender la evolución de una trama sin demasiado carisma.

El apartado jugable es simple pero efectivo. No tardaremos ni media hora en controlar a la perfección cualquiera de los aviones de combate de los que dispondremos, el juego se centra principalmente en la acción evitando el factor simulación mas puro de los juegos de aviones mas realistas, todo esto sin entrar en un estilo de juego arcade. Es decir se mantiene en el punto medio entre la simulación y el arcade, punto medio que le sienta realmente bien. Podremos desbloquear multitud de aeronaves en cerca de la veintena de misiones a realizar, con una duración por misión de entre veinte minutos media hora. Las misiones se presentan variadas y con objetivos diferentes unas de otras, algunas nos pedirán que ataquemos cierta instalación, otras que defendamos tal punto, que escoltemos un avión, que eliminemos a todos los enemigos en la zona, así hasta casi veinte misiones. Pero la práctica se reduce a eliminar lo antes posible a todos los enemigos con los que te encuentres sin estrellarte, ni perder toda la vida del avión. Las posibilidades jugables del juego también se presentan escasas debido a la poca variedad jugable que presentas las misiones y la similitud que existe entre los diferentes aviones a pilotar.

La duración del juego en su modo para un jugador es próxima a las 10 horas, ampliada por un modo online que apenas seducirá a los aficionados más incondicionales de los juegos de aviones de guerra.

Se agradece que Ubisoft haya decidido apostar por dar un soplo de aire fresco a sus juegos bajo el sello Tom Clansy´s pero tendrán que trabajar mucho si quieren convertir las siguientes entregas de HAWX en juegos a la altura de los mejores del género.

Conclusiones:

HAWX es un juego de aviones que satisfará a los jugadores que busquen pilotar un avión de combates sin demasiadas complicaciones y sobresaltos.

Alternativas:

Ace Combat 6: Fires of Liberation es un juego mucho mas completo y trabajado que esté HAWX, el juego de Namco supera en todos los aspectos a este de Ubisoft y a buen seguro la experiencia con Ace Combat os resultará más satisfactoria.

Positivo:

- El doblaje está a un nivel muy alto.
- La cantidad de aviones disponibles.

Negativo:

- presenta pocas posibilidades jugables.
- aspectos gráficos muy flojos.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	75
duración	84
total	77



desarrolla: simbin · **distribuidor:** atari · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +7

Race Pro

El simulador casi definitivo

SimBim, una de las desarrolladoras con más experiencia en simuladores , creadora de sagas que cuentan con un gran número de fans, como GTR, GT Legends o RACE, lanza su primer título para consola



Race Pro nos pone en la piel de un piloto que debe buscar un equipo para aspirar a ser campeón en el mundo del automovilismo. Para ello, deberemos firmar contratos con diferentes equipos. Para formar parte de un equipo tenemos dos opciones: pagar el importe total del contrato o dar una vuelta rápida a un circuito concreto. Dispondremos de infinitos intentos para batir el tiempo propuesto. Si logramos rebajar el tiempo, el precio del contrato será inferior.

El modo Carrera cuenta con 8 grupos, desde la A a la H, y cada grupo con uno o más equipos con los que firmar un contrato. Con cada equipo participaremos en 3 carreras en las que tendremos que quedar entre los tres primeros. Dependiendo de si quedamos primero, segundo o tercero recibiremos más o menos créditos, que podemos utilizar para

Race Pro está hecho para los jugadores menos experimentados y para los más exigentes. La curva de aprendizaje está bien implementada

firmar nuevos contratos. Una vez finalicemos un contrato, volveremos a hacer la prueba para ingresar en otro equipo, o pagar el precio total del contrato

13 circuitos reales

Cuenta con 13 circuitos reales, como el trazado urbano de Macao, el circuito de Valencia o Monza, entre otros.

Tiene otros modos de juego como: Carrera Única, Campeonato, Contrarreloj, modo multijugador, Hot Seat y Entrenamiento Libre.

En el modo Campeonato correremos durante una temporada completa en la categoría que elijamos. El ganador del campeonato será el piloto que más puntos acumule. El piloto que finalice una carrera en primer lugar recibirá 10 puntos, el segundo 8, el tercero 6 puntos y así sucesivamente.

En Contrarreloj nuestro objetivo será recorrer un circuito a nuestra elección, con el coche que queramos, en el menor tiempo posible. Una vez realicemos la primera vuelta el coche fantasma hará su aparición, siendo nuestro punto de referencia para saber los errores cometidos en anteriores vueltas y para superarlo.

El modo multijugador nos ofrece dos opciones: partida de jugador y partida igualada. En cada uno de ellos el anfitrión puede elegir circuito, coche, el clima, la simulación tanto del daño como del desgaste de neumáticos y combustible, y realizar o no la vuelta de clasificación. En caso de que todas las plazas no estén ocupadas por jugadores reales, la máquina se encargará de ocupar su lugar y deberemos elegir la dificultad de la IA. Tienes escasas opciones de juego Online, se echa

¿Poco tiempo de desarrollo?

Desarrollar un videojuego es una tarea dura. Pero más aún cuando se trata de un título que intenta imitar la realidad como Race Pro. Simbin ha cumplido con creces lo prometido en cuanto al apartado jugable ofreciendo una conducción realista. Pero esa sensación de dejadez en ciertos apartados le restan puntos. Como el apartado gráfico, que con unos meses más de trabajo hubiera estado al nivel de grandes del género y ahora estaríamos pilotando con un paisaje más real y unos Boxes no tan vacíos. Su apartado Online aumenta las horas de juego, pero se echa en falta la posibilidad de crear torneos o correr temporadas completas Online.

El resultado final gustará a los que busquen una experiencia realista en cuanto a simulación en consola.



en falta la posibilidad de organizar torneos o temporadas Online. El modo Hot Seat intenta suplir la ausencia de un modo para dos jugadores a pantalla partida. Dos jugadores con dos mandos pueden jugar en este modo, pero no simultáneamente. Uno de los jugadores controlará el mando mientras que la IA se encargará de controlar el otro vehículo.



Cumple gráficamente

Su apartado gráfico cumple con las expectativas tras ver los tráilers e imágenes. Si fijamos la vista más allá del asfalto notaremos un bajón de calidad, como la vegetación, que no logra dar sensación de profundidad además de estar hecha con texturas de muy baja calidad. Los Boxes son simples, limitándose a representar unas pequeñas instalaciones sin apenas detalles. La aparición de algún mecánico y/o maquinaria no hubiera estado de más







para darle un toque más realista.

En cuanto a los circuitos, han sido escaneados mediante láser para representar la altitud y los desniveles concretos. De esta forma, cuando pilotemos cualquier vehículo notaremos los baches. Las marcas del neumático al frenar quedarán bien representadas en caso de que no tengamos el ABS activado, así como el humo provocado por los neumáticos al pasarnos de frenada.

El sistema de daños no está del todo bien implementado. Para apreciar los desperfectos en la carrocería o en el propio rendimiento del coche deberemos colisionar varias veces a gran velocidad, algo que le quita realismo al título. El modelado de los coches tiene una gran calidad. Será fácilmente reconocible cada pieza del coche y distinguir los vinilos y sponsors que decoran la carrocería. Cuenta con cuatro cámaras: tercera persona, primera persona, interior y otra desde el capó del coche. Desde la cámara en tercera persona podemos apreciar el modelado de los coches y su gran calidad. Con ésta podemos ver por dónde nos intentarán adelantar y pensar como tomar la siguiente curva. La cámara interior cuenta con numerosos detalles. Un velocímetro bien representado, tacómetro, indicador de marchas, palanca de marchas, barras antivuelco... Lo único achacable es el movimiento de los brazos del conductor, muy irreales.

No hay mucho que decir en cuanto al apartado sonoro. Cuenta con unos efectos muy cuidados, como el ruido del motor, los neumáticos, colisiones, etc.



La cámara interior cuenta con numerosos detalles que hace que sea una de las preferidas para pilotar. Nos hará sentir que estamos dentro del vehículo y, si disponemos de un volante, la experiencia jugable será mayor







Pero con una banda sonora prácticamente inexistente. Está doblado al castellano pero con unos diálogos muy pobres, que se limitan a darnos avisos durante la carrera.

En la jugabilidad es donde reside el potencial de Race Pro. Simbin ha hecho un título para jugadores experimentados y para los que no lo son tanto. Para ello, antes de comenzar una carrera deberemos elegir la dificultad: Novato, Semi-Profesional o Profesional. La curva de aprendizaje está bien implementada. Nuestro primer vehículo será un Mini Cooper y poco a poco la dificultad en el manejo irá aumentando debido a la mayor potencia y peso que tienen los siguientes vehículos. En Novato contamos con todas las ayudas activadas al máximo, además del indicador de trazada, zona de frenado y cambio de marchas automáticos. Semi-Profesional cuenta con las ayudas activadas de nivel medio, pudiendo cambiar alguna de ellas hasta el nivel alto, quitar o no el indicador de trazada y elegir entre cambio de marchas manual o automático. Si elegimos el cambio de marchas automático podemos cambiar marchas de forma manual. Profesional supone un auténtico reto. Todas las





En las curvas notaremos algunas bajadas de rendimiento gráfico. Más aún si hay varios vehículos sumltáneamente en pantalla

ayudas están desactivadas, al igual que el indicador de trazada y deberemos conducir con el cambio de marchas manual. Una salida de pista en esta dificultad puede suponer perder la carrera.

Una vez elegida la dificultad, justo antes de comenzar la carrera, tenemos la opción de modificar o cargar los reglajes. Un menú con todas las piezas modificables se abrirá ante nosotros: frenos, suspensión, aerodinámica, neumáticos, marchas y diferencial.

La rigidez de las barras antivuelco, la presión de los frenos, el ángulo del alerón, la caída de los neumáticos, la relación de marchas y el porcentaje del par de torsión del diferencial son algunos de los elementos que podemos modificar, entre muchos otros. Todos los cambios que realicemos serán representados perfectamente.

Race Pro cumple lo prometido en cuanto a jugabilidad, lo que hará las delicias de los más exigentes en este apartado. Lo único negativo es su apartado gráfico. Quizás con unos meses más de desarrollo hubiera alcanzado el resultado de gráfico de Forza Motorsport, aunque supera lo mínimo exigible para un título de la actual generación.





Conclusiones:

Los amantes de la simulación tienen en Race Pro lo más parecido a los simuladores que podemos encontrar en PC. Las enormes posibilidades de modificación de los reglajes hace que se acerque más aún a la realidad.

Alternativas:

En Xbox 360 Forza Motorsport 2 es una excelente opción. Para PlayStation 3 tenemos Gran Turismo Prologue y para PC: GTR o Race.

Positivo:

- Su jugabilidad, simulación total.
- La posibildiad de cambiar todos los reglajes.

Negativo:

- Gráficamente pudo ser mejor.
- El modo Hot Seat no permite 2 jugadores simultáneos.
- Se hace algo corto

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	90
duración	70
total	**80**



desarrolla: ensemble studios · **distribuidor:** microsoft · **género:** rts · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +3

HALO WARS

El mejor RTS para consola

La incomprensiblemente desaparecida Ensemble Studios se ha encargado de uno de los proyectos más difíciles, realizar un RTS para consola que esté a la altura del género y de una de las licencias con más peso: Halo

La estrategia en tiempo real es un género que se ha labrado siempre en PC, debido al mejor control que se tiene en éste gracias al ratón y el teclado. Ensemble Studios, una de las desarrolladoras con más experiencia tras realizar Age of Empires entre otros, nos trae Halo Wars para ver que la estrategia en tiempo real en consola es posible.

Aparte del reto que supone hacer un buen control para un RTS en consola, Ensemble además ha tenido que trabajar en el argumento de una de las licencias más importantes, como es Halo. Halo Wars está ambientado 20 años antes del primero de la trilogía, en el año 2531 en concreto, y nos pone en la piel del sargento de la UNSC, John Forge.

Es en la nave Pilar of Fire donde se toman las decisiones en cuanto al conflicto entre humanos y la raza alienígena Covenant. El comandante de la nave, Cutter, la científica Ellen Anders y Forge son los tres protagonistas, que están acompañados por Serina, la Inteligencia Artificial de la nave. Anders se encargará de estudiar las intenciones de los Covenant y el comandante Cutter dará unas órdenes u otras dependiendo de los planes de éstos. Por el otro bando, el Profeta Covenant es el líder y guía de los Covenant. El Inquisidor se encarga de comunicar las órdenes indicadas por el Profeta y ejecutarlas.

Para aquel que no conozca el universo Halo, Ensemble ha incluido un menú denominado Cronología de Halo, en el que se hace

Ensemble ha sabido transmitir perfectamente la esencia de la saga Halo a un género tan distinto como son los RTS

un repaso ha todo lo ocurrido desde los inicios.

Ensemble Studios se ha centrado en desarrollar Halo Wars única y exclusivamente para Xbox 360, adaptándolo al potencial de la máquina, y lo más importante, al mando.

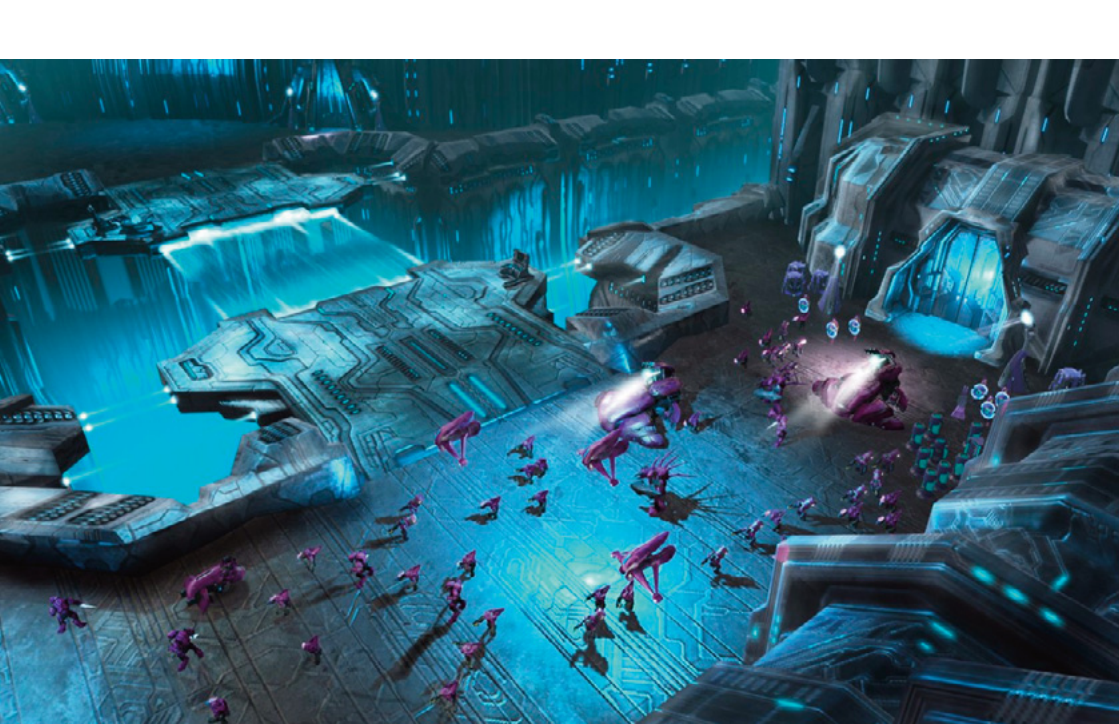
Para hacernos con el control del mando el título cuenta con dos tutoriales. El primero se centra en el control de la cámara y en cómo desplazar a nuestras unidades. La cámara la controlamos con el stick derecho, pudiendo girarla y hacer zoom en el mapa. Con el stick izquierdo desplazamos el puntero por el mapa, que pulsando el botón A utilizaremos para seleccionar una unidad o edificio. El segundo tutorial se basa en aprender a construir nuevos edificios, crear ejércitos y gestionar los recursos.

Hay varias formas de seleccionar unidades. Pulsando el botón A seleccionaremos una unidad, en cambio, si lo pulsamos dos veces elegiremos las unidades del mismo tipo desplegadas por el mapa. Con LB seleccionaremos todas las unidades rápidamente, pero si pulsamos el gatillo RT un pequeño menú aparecerá en pantalla para elegir que tipo de grupo queremos seleccionar. Finalmente, con RB seleccionaremos únicamente las unidades que aparecen en pantalla en ese momento. Estas diferentes formas de seleccionar unidades nos serán útiles para preparar combates con un gran número de soldados, pudiendo ordenar a las unidades aéreas acabar con los enemigos más peligros, que los soldados destruyan las torreras o que los Warthots acaben con los enemigos que van a pie. Para desplazarnos por el mapa podemos usar el pad. Pulsándolo hacia la izquierda recorremos las dife-

Un control bien implementado

La mayor tarea a la que se enfrentaba Ensemble Studios más allá de ser fiel a la historia de Halo era la de crear un buen control para un mando como el de Xbox 360. Halo Wars cuenta con controles sencillos, rápidos y fáciles de aprender. De tal forma que podemos seleccionar todas las unidades con un sOlo botón o desplazarnos rápidamente a los diferentes puntos de interés del mapa pulsando el pad. Podemos decir que este es uno de los mejores controles para un juego de estrategia en tiempo real que se ha hecho para consola. Los seguidores de los RTS estarán satisfechos con el control y los fans de la saga Halo verán que se mantiene el estilo de Bungie.

A finales de año tendremos una nueva cita con el ejército de la UNSC con Halo 3: ODST.



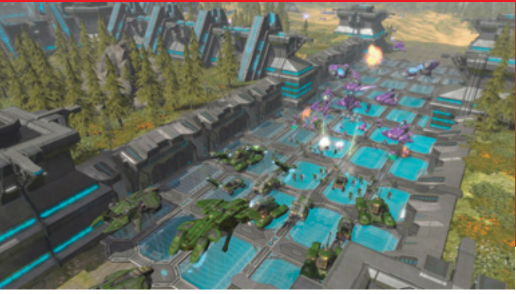


rentes bases del mapa y pulsando hacia arriba pasamos directamente a los diferentes combates.

En cuanto al ataque, tenemos dos opciones. Pulsando X realizamos el ataque normal y pulsando Y el ataque especial. En el caso de los soldados este ataque consiste en el lanzamiento de granadas. Este ataque es efectivo, pero no interesa realizarlo a los vehículos enemigos, pues causará una explosión que puede acabar con parte de nuestro pelotón. Los tanques y aviones Harrot utilizarán los misiles y el vehículo de exploración Warhot atropellará a los enemigos que vayan a pie. En definitiva, un control sencillo y rápido.

El modo campaña cuenta con 15 misiones. Cada misión tiene un objetivo principal, como rescatar a escua-





drones aliados o defender ciudades de la invasión alienígena, y varias opciones, como eliminar un determinado número de enemigos. Estas misiones nos llevarán entre media hora y una hora si nos centramos en el objetivo principal.

La construcción de una base aliada será lo primero que debemos hacer. Empezamos por la base principal, que a su vez nos proporciona tres nuevos emplazamientos para construir barracones o reactores para proporcionar energía. Empezaremos a formar nuestro ejército en los barracones, a los que se añadirán nuevos tipos de soldados y mejoras para los mismos. A la base se le pueden añadir cuatro torretas con diferente armamento para defenderla.

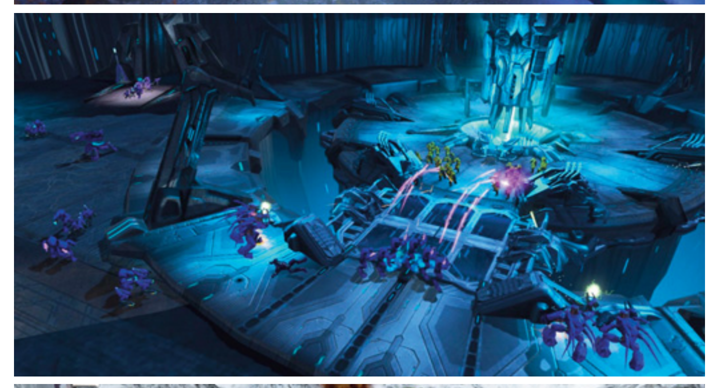
Para construir todos estos edificios son necesarios recursos. Éstos los podemos encontrar en pequeñas unidades en cualquier lugar del mapa que podremos recolectar con cualquier soldado, o bien, construyendo edificios específicos para este fin.

Cada base cuenta con un número limitado de soldados, normalmente 30. Por lo que no se podrán crear más unidades hasta la caída de alguno de ellos. Los héroes protagonistas de la historia, como son Forge y Ellen, nunca morirán, pues si caen en combate, con poner el puntero encima de ellos resucitarán, lo que resta dificultad al título.

El diseño de los personajes, edificios y vehículos es fiel al estilo Halo, al igual que sus movimientos. Aunque controlemos una cámara aérea observaremos

Elaborar una buena estratégia tanto defensiva y ofensiva es fundamental. Deberemos obtener una buena cantidad de recursos, crear barracones...





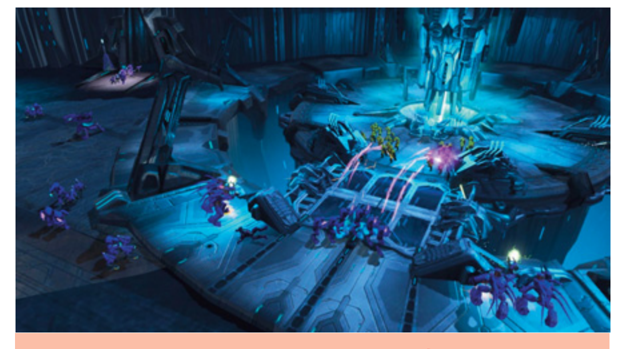

perfectamente cada acción de los ejércitos, así como las maniobras de los vehículos y los saltos que se encuentren por el camino.

Las cinemáticas requieren una mención especial. Además de su altísima calidad gráfica, cuenta con unos diálogos y situaciones perfectamente implementados. Con una buena narración de lo ocurrido y grandes momentos, como la aparición de los Spartans, la artillería pesada de la UNSC.

Gráficamente está a la altura de la actual generación, y además sus cinemáticas son espectaculares, con unos buenos diálogos y situaciones

Ensemble ha incluido un modo multijugador. Podemos elegir entre Refriegas y el modo Online. En el primer modo jugaremos contra la IA y deberemos elegir nuestro bando, el número de equipos y su dificultad, mapa y el tipo de juego.

En el modo Online podemos elegir uno de los 14 mapas que incluye Halo Wars. El número de jugadores es de entre 2 y 6, siempre por equipos: 1vs1, 2vs2 y 3vs3. Lo que supone un mayor reto que jugar contra la máquina en el modo Refriegas. Estándar y Duelo a Muerte son los dos modos de juego. En el primero deberemos construir nuestra base, recolectar recursos y crear nuestro ejército. En cambio, en Duelo a Muerte contamos con todas las tecnologías investigadas y con un gran número de recursos.Nos da la opción de elegir a los Covenant, cosa que no podemos hacer en el modo campaña. El mecanismo de juego es el mismo, cambiando solo las instalaciones, vehículos y plantel de personajes.



Los combates tienen lugar en diferentes escenarios, desde complejas instalaciones, hasta bosques, escenarios nevados...

El modo cooperativo también está presente en este título, pudiendo superar la campaña tanto de forma Online como en red local.

Gráficamente cumple con una tasa de imágenes estable, aún cuando el número de objetos en pantalla es elevado, cumple representando perfectamente cada detalle. Como ya dijimos, el diseño original de Halo está muy cuidado, trasladando fielmente su estilo a este RTS.

Los edificios cuentan con numerosos detalles. Asimismo, veremos escenarios representativos de la saga, como los desiertos o las montañas nevadas.

En cuanto al apartado sonoro lo único achacable es que no está doblado al castellano, pero cuenta con una buena traducción escrita a nuestro idioma, tanto menús como diálogos. Los efectos sonoros están muy cuidados, como las explosiones o el sonido de la maquinaria.

En conclusión, Ensemble Studios ha conseguido lo que para muchos es imposible, desarrollar un RTS para consola con un control accesible, que no haga que echemos de menos un ratón, aunque en algunos casos no estaría de más.

En algunos momentos se aleja de la estrategia y se dedica más a la acción, lo que le hace un título "simplificado" en cuanto a la estrategia en tiempo real

Ha trasladado fielmente la esencia de una de las sagas más queridas de los videojuegos a un género completamente distinto. Los seguidores de Halo y amantes de la estrategia en tiempo real disfrutarán con Halo Wars.

Conclusiones:

Un buen RTS pero simplificado en algunos aspectos, lo que le hace no estar a la altura de los RTS de PC, pero le convierte en el mejor que ha visto una consola y, además, es fiel al universo Halo.

Alternativas:

Tenemos Universo en Guerra, Command and Conquer 3: Tiberium Wars y la nueva entrega, Red Alert, que llegará próximamente a PlayStation 3, aunque ya está disponible en Xbox 360 y PC.

Positivo:

- *Control bien adaptado*
- *Apartado gráfico cuidado*
- *Su modo multijugador*
- *Es fiel a la saga Halo*

Negativo:

- *Que no esté doblado al castellano*
- *El cierre de Ensemble Studios*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	85

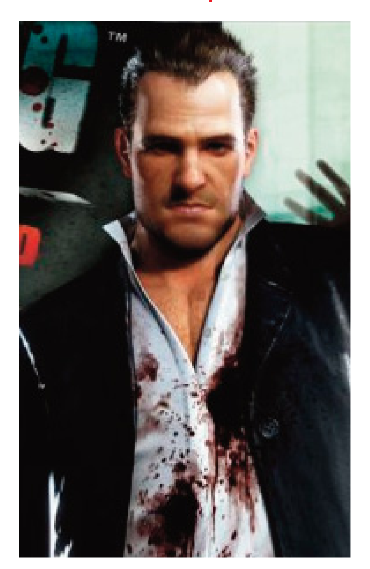


desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +18

DEAD RISING TEEH

Vender un nombre a cualquier precio

Capcom sigue sin tomarse en serio una consola como Wii. Muchos quisimos ilusionarnos al ver un título llamado a engrosar las filas del escaso catálogo de temática adulta que tiene la consola. Arena que se escurre entre los dedos...



Cuando Dead Rising fue anunciado para Wii, un brillo se encendió en el corazón de muchos jugones. Uno de los títulos mas codiciados del catálogo de X360 iba a dar el salto a la consola de Nintendo. Y lo iba a hacer con la promesa de coger todo lo bueno que en él atesora y rematarlo con el exquisito trabajo visto en RE4 Wii Edition. Había motivos para ilusionarse y razones más que justificadas para creer que posiblemente íbamos a tener lo que tanto tiempo habíamos demandado: Un juego diferente, divertido y lleno de posibilidades.

Todas esas ilusiones se diluyen como un azucarillo nada mas ver cuál ha sido el resultado final, y lo que diverge de lo que se nos había anunciado en un principio.

Hacer cualquier tipo de comparación con el original puede ser sangrante y mezquino. Pero es que no es necesario ni siquiera

Casualizado hasta el extremo y mal optimizado, TEEH ha vuelto a demostrar lo que es Wii para muchas compañías

salir del propio catálogo propio de la consola para ver el escasísimo interés puesto en una conversión que flojea, cae y se rompe por cada uno de los cuatro costados. Dead Rising no se merecía una bofetada como esta.

Las pocas ganas y el poco cariño puesto en este lanzamiento quedan de manifiesto en el propio título del juego. Terror en el Hipermercado es una coletilla tan chabacana que roza el mal gusto.

En Dead Rising asumimos el papel de Frank West, un fotógrafo “freelance” que decide acudir a Willamette, un pueblo de Colorado que sufre una extraña intoxicación por la cual sus residentes se han convertido en zombis.

Un helicóptero nos deja en la azotea del centro comercial, punto de partida de una lucha contra el reloj en el que deberemos luchar por nuestra propia supervivencia en una lenta agonía que se alarga hasta las 72 horas.

Pronto descubriremos que la maldición de Willemette esconde más secretos de los que aparantemente muestra, y nuestros compañeros de viaje guardan información vital para entender el porqué de toda esta locura.

La primera toma de contacto con el juego es dura. Muy dura. Ver las infinitas posibilidades que encerraba el original y ver esto, es un trago muy difícil de digerir.

Después de más de dos años con la máquina entre nuestras manos es inadmisible que se nos presente un acabado técnico de este calibre. Ya vale de ampararse en el que Wii no es una consola para lucir gráficos. Puede que no lo sea, pero desde luego que no tiene ninguna explicación ni medio razonable el ver cómo luce peor en todos los apartados que cualquier juego

De lo malo, lo peor...

Portar un juego que supuso tanto en un sistema netamente superior a otro que no posee ni la mitad de sus prestaciones, trae consigo fiascos como este. Y no porque el juego no da más de sí. Que puede hacerlo y mucho. Pero cuando se pone tan poco ímpetu en hacer un trabajo mínimamente serio, acaba tornándose una sucesión de despropósitos en el que queda patente que lo que prima es lanzar lo que sea, cuando sea y como sea.

Alguien debe dar un golpe sobre la mesa y exigir desde ya un cambio de filosofía. Dentro de todo el público que posee Wii, hay un grupo no conformado por jugadores ocasionales. Jugadores que suspiran porque las compañías se tomen en serio su sistema y hagan caso a sus demandas de juegos para adultos y de calidad. Es ese grupo el que cada vez va colmando su paciencia cuando ve que aquellos títulos llamados a satisfacerles son una burda burla a su propia concepción. Una broma que ya cansa.

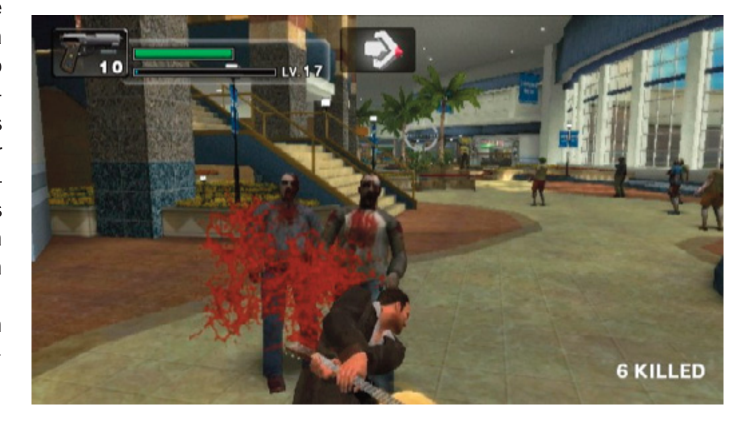


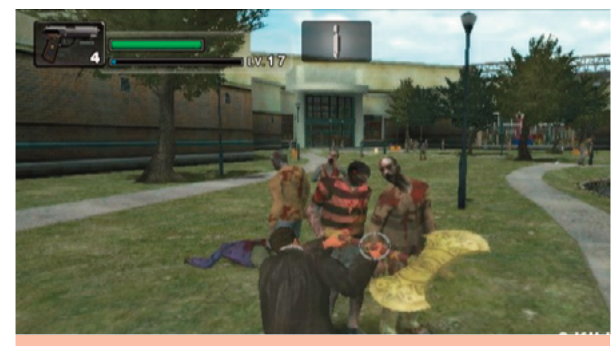
de la propia Capcom en la anterior generación. Incluso RE4 Wii Edition, de cuyo motor se nutre para moverse, tenga un acabado estético infinitamente más trabajado. Texturas planas, gráficos en baja resolución y un popping alarmante que hace que realmente nos planteemos si lo que tenemos delante es la versión definitiva o una simple beta.

Y para colmo, está pesimamente rematado en cuanto a su jugabilidad. Con combinaciones absurdas de botones con las que acometer cualquier acción. La mejor opción para abrirse paso entre las hordas de zombis es armarse con un bate... porque dios quiera que no os toque empuñar un arma de largo alcance. El resultado puede ser que acabéis estampando el Wiimote contra alguna ventana víctima de la frustración.

Dead Rising creó escuela con un género que aunaba a la per-







Frank West es el protagonista de esta infame reedición. Posiblemente los zombis no sea lo que más miedo os de en él

fección humor y momentos tensos. Aquí el humor cayó en el olvido... o al menos no lo hemos entendido.

Al menos se han preocupado en mantener la estructura capitular del juego original, en el que iremos desgranando la historia conforme vayamos resolviendo los diversos archivos que se nos presentan. Todos ellos bajo la perspectiva atemporal, puesto que si bien en Dead Rising debíamos luchar contra el reloj a cada paso, aquí esa disposición se ha eliminado. Y también ha sido readaptado el sistema de niveles para ofrecer una pseudo-experiencia rolera pero que a la hora de la verdad queda limitada enormemente a potenciar escasos apartados como nuestra fuerza de ataque, nuestro nivel de vida y el empleo de armas. Para mantener esto es casi mejor erradicarlo por completo, como así se ha hecho con la posibilidad de tomar fotos cuando nos venga en gana.

Pero sin ninguna duda, el peor apartado se lo lleva con diferencia la pésima optimización del motor gráfico. Para la ocasión se optó por reciclar por completo el empleado en Resident Evil 4, con las limitaciones que ello conlleva: cámara sobre el hombro e imposibilidad de saltar. Este hecho llevado a esta revisión supone una enorme limitación a la hora de acometer cualquier acción.

Pero vayamos al apartado realmente sangrante: el número de enemigos en pantalla. Dead Rising era sinónimo de multitud. Aquí parece un centro comercial de Madrid en pleno agosto. 20 enemigos en pantalla de manera simultánea y que aparecerán de la nada en cuanto mires a tu espalda. Es una evolución de zombis capaces de autocrearse y materializarse en tu propia espalda surgiendo de la nada. Magnífico.

Pero busquemos algo para paliar esta falta de enemigos e intentar mantener la tensión de vivir rodeados de zombis. Solución: llenar los pasillos del centro comercial de tiras infranqueables. Otra desilusión. Y van...

Conclusiones:

Terror en el Hipermercado se mueve tambaleante sobre el fino alambre que separa un juego correcto de uno mediocre. En sí no es malo. Pero sí es malo que Capcom no se tome en serio una consola para acabar haciendo esto.

Alternativas:

Zombis, acción e historia: Resident Evil 4 Wii Edition. Y estamos hablando de un juego portado de un sistema inferior que salió al mercado hace más de 4 años. No hace falta decir nada más.

Positivo:

- Un intento de juego adulto para Wii
- El nombre entra con derecho propio en los peores títulos de la historia

Negativo:

- La casualización de un título de culto
- Esas cintas mágicas...

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	65
jugabilidad	30
duración	70
total	**48**



desarrolla: Hudson Soft · **distribuidor:** Konami · **género:** Arcade · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19.95 € · **edad:** +3

BOMBERMAN 2

La misma fórmula de siempre... ¿y qué?

En la misma línea que su primera entrega en DS, Bomberman 2 aterriza en nuestra portátil de Nintendo para volver a engancharnos, nivel tras nivel, al carismático enano explosivo

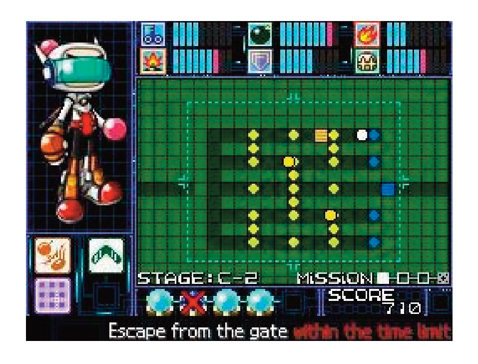
Para aquellos pocos que por casualidad no conozcáis la mecánica de Bomberman, se podría nombrar como un entorno bidimensional, en vista de alzado o cámara omnipresente, en espacios cerrados y normalmente rectangulares.

Con esos parámetros, controlaremos a nuestro pequeño personaje, que sustenta como recurso la habilidad de plantar bombas que pasados unos segundos explotan de manera peculiar. La onda explosiva se expande de forma perpendicular tanto en horizontal como en vertical. La potencia de la explosión como la capacidad de plantar más de una bomba irán mejorando al recoger ítems aparecidos en pantalla, así como la velocidad y la salud.

Se podría decir que el objetivo principal es acabar con todos los enemigos, romper todas las cajas posibles y avanzar de nivel, una fórmula en si simple y clásica, pero adictiva como pocas pueden presumir.

Bomberman 2 no podía estar exento de estas características, pero aún asi presenta pequeñas y acertadas novedades, como la oportunidad de poder personalizar tu equipaje a fin de mejorar y potenciar tus habilidades e ir recolectando experiencia conforme vas avanzando en los niveles, un elemento RPG que sin duda gustará. Su principal modo de juego es el de Misión, que consta de unos 70 niveles, repartidos en 7 bloques de 10 fases. En él, deberemos, ya no solo aniquilar los

BOMBERMAN 2 POSEE UNA LÍNEA DE DIFICULTAD MUY ACERTADA, HARÁ QUE CADA NIVEL SEA UN BUEN RETO SIN LLEGAR A SER DESESPERANTE



enemigos que vayas encontrándote, sino que se tiene que conseguir pequeñas llaves, romper bolas de energía o reventar "X" números de cajas para así ir avanzando, y por si fuera poco trabajaremos siempre contrarreloj.

A la décima fase de cada bloque nos enfrentaremos a un jefe final, una sorpresa agradable aparentemente pero que luego no se ha sabido trabajar. Finalmente podemos recurrir al modo clásico y arcade de siempre, llamado Combate, con un modo multijugador muy adictivo. A nivel gráfico no es ninguna revolución, pero es que el título tampoco lo pide, mejor quedarse con la vista 2D que haber experimentado con tridimensionalidades, aún así hay que decir que el juego luce. A nivel de jugabilidad no podría haber sido más adecuada, unos controles sencillos, claros, nada de experimentos con la pantalla táctil. El apartado sonoro es correcto, sin ser una delicia para tus oídos, logra acometer su función: mantenerte en tensión continua.

Bomberman 2 es sin duda un buen juego, recomendadísimo a los fans acérrimos de la saga o para aquellos que busquen acción directa y frenética, aunque si la propuesta que ofrece Bomberman nunca te ha gustado, desde luego no es un título para ti.

LOS ÍTEMS RECOGIDOS EN PANTALLA SERÁN TU MEJOR ALIADO Y HERRAMIENTA PARA SUPERAR CADA NIVEL

Conclusiones:

Bomberman 2 es un juego de notable, entretenido y divertido, que innovando lo más mínimo, logra estar a la altura de sus mejores entregas.

Alternativas:

La más clara alternativa es su anterior entrega, siendo muy parecida a esta. Si no, hay Bomberman Land Touch, encarado más a los minijuegos.

Positivo:

- *El toque RPG*
- *Es muy adictivo*

Negativo:

- *Si nunca te ha gustado la mecánica de Bomberman, esta entrega no será su excepción*

TEXTO: LLORENÇ ORRIOLS

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	90
duración	70
total	**71**







desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 56,90 € · **edad:** +18

NEBULOSO REGRESO A CASA

Alex Sheperd vuelve a casa. El pueblo maldito le espera. Su hermano pequeño ha desaparecido y el que otrora era su dulce hogar se ha convertido en un lugar tenebroso y lúgubre. ¿Tendrás el valor de ayudarle?

He leído, porque antes que escritor hay que ser lector, en no pocas revistas especializadas ácidas críticas e insípidas notas hacia el nuevo capítulo de la saga Silent Hill. Merecidas o no, lo cierto es que Homecoming, tal retahíla lleva por coletilla y tal retahíla usaremos para hacerle referencia, ha puesto de manifiesto de forma clara el anquilosamiento de un género que vivió tiempos mejores.

Los "survival horror", como son conocidos todos aquellos juegos que mezclan en dosis similares la aventura, la acción, el terror (aunque en algunos casos no pasa de suspense) y la exploración, han ido evolucionando de una u otra forma en los últimos años. Pienso e intuyo que a todos nos vienen a la cabeza dos sagas claves en el desarrollo y evolución de este género: Resident Evil y Silent Hill. Sagas que fueron similares en sus orígenes pero que nada tienen que ver ya la una con la otra. Por un lado la obra de Capcom ha ido reinventándose despacio pero con buena letra hasta convertirse en un juego de acción aderezado con algún que otro puzle. Y no por ello ha perdido calidad, ya que el cuarto episodio tiene la consideración de obra maestra y el último juego de la saga ha alcanzado notables niveles de calidad en todos sus apartados. Por otro lado está nuestro huésped de honor en el día de hoy, el juguete maldito de Konami, la saga Silent Hill. Aquí la cosa cambia un poco o para ser más afines con la realidad más bien apenas cambia, y ahí está el problema. Konami lo intentó, ciertamente que lo intentó con una cuarta entrega que transgredía el "concepto" de la saga en una medida lo suficientemente amplia como para tenerla en consideración. Sin embargo hubo más sombras que luces (o nieblas, como prefieran) y Konami decidió no arriesgar y avanzar recto, pero no tuvo en cuenta que el camino más corto no siempre es el mejor y se ha encontrado con varias piedras de puntiaguda fiereza en el lanzamiento de Homecoming. La principal pega encontrada por

Después de "Origins" y el controvertido "the room", konami vuelve a ofrecernos un silent hill fiel a los valores de la saga

todo aquel que haya decidido arriesgar su sistema cardiovascular colándose en la para nada silenciosa Silent Hill se puede resumir en la tan manida frase “me parece que esta película ya la he visto”. Y así es, lo que nos ofrece esta nueva aventura ya lo hemos visto una y otra vez en cualquiera de las anteriores entregas que la compañía nipona ha sacado al mercado. ¿Merece la pena gastarse sesenta euros en él? Vamos a intentar descubrirlo.

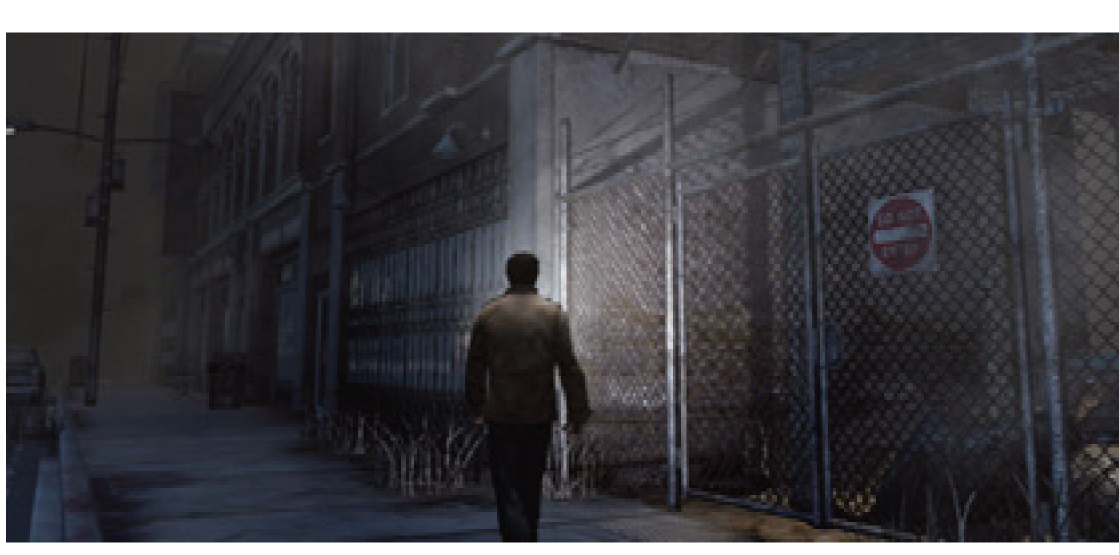
Empezaremos con lo bueno que tiene Homecoming recitando a Bécquer, el gran poeta sevillano. “¿Que es poesía? ¿Y tú me lo preguntas? Poesía... eres tú”. Los dos últimos versos de su rima vigésimo primera expresan de una forma clara y a la vez hermosa lo que se siente al contemplar la atmósfera y el componente artístico empleado en ella de este nuevo título de Konami. Es sencilla y llanamente poesía plasmada en un videojuego. Esa niebla espesa tan sobrecogedora, esos escenarios tétricos y ese entorno tan decadente es algo maravilloso de contemplar; como si supiéramos apreciar la belleza dentro del caos, de la locura. Hay lugares en los que realmente sentirás un cosquilleo en el estómago y una pregunta se formará en tu cabeza: ¿de verdad quiero saber lo que hay al final de ese pasillo?

El otro punto agradable de esta nueva entrega es la historia que nos cuenta. Les admitiré que mi Silent Hill favorito es el número dos, aquella insana experiencia protagonizada por James Sunderland; sirva esto de advertencia para todos aquellos que quedaron defraudados con esta segunda parte. Dicho esto prosigamos con el análisis destripando en la medida de lo posible el guión de Homecoming. En él se nos presenta a Alex Shepherd, un antiguo soldado americano que regresa a casa después de haber pasado un tiempo hospitalizado. Su regreso (en principio a She-

Un punto a su favor

“En el país de los ciegos el tuerto es el rey”. Desentierro este viejo refrán para ayudarme en mi argumentación. Quizás el principal punto de apoyo para decidirnos a comprar Silent Hill: Homecoming es que no existe nada similar a él de momento en esta generación de consolas. Hay algunos que comparten género con él (sobre todo Resident Evil 5) y otros que comparten temática (Fear o Condemned podrían servir) pero ninguno de ellos es en su concepto igual a Silent Hill.

Un nuevo Silent Hill de corte clásico, alejado de experimentos como “The Room” y con un interesante parecido al segundo capítulo de la saga, uno de los más adorados por la comunidad “jugona”, es siempre una buena noticia. Además su concepción multiplataforma permitirá que la gran mayoría de los usuarios podamos disfrutar de él.





pherd´s Glen) no es todo lo agradable que se podía esperar y se encuentra con un panorama de lo más desolador. Por un lado su pueblo se encuentra sumido en una niebla espesa, las calles se han vuelto lúgubres y la gente ha desaparecido de sus hogares. Por otro lado está la terrible estampa que se encuentra al llegar a casa. En el hogar se entera de que su hermano Joshua ha desaparecido y de que su madre no anda del todo bien de la chaveta (aunque me temo que esto ya lo sospechaba). Así que (vaya ganas por otro lado) nuestro nuevo protagonista se lanza a la búsqueda de su hermano por las calles y lugares más emblemáticos del lugar. Aunque, como siempre pasa en Silent Hill, prácticamente nada de lo que vamos viviendo y encontrando es lo que parece. Y ese es el punto interesante y agradable del juego, ahondar en la psicología de los personajes, profundizar en sus miedos y descubrir la oscura trama que un juego de esta saga siempre posee. No diremos nada más porque hay pocas cosas más ¿agradables? que descubrir por ti mismo que es lo que esconde la colina silenciosa.

Con este último alegato se me acaban los argumentos favorables a Homecoming. Por ello todos aquellos amantes de la saga que habían empezado a llorar de alegría tienen mi permiso para dejar de leer. Los más pragmáticos, ahorradores o simplemente aquellos que hayan quedado enganchados a la extensa concatenación de palabras expuestas en este texto puede seguir conmigo en nuestra continua caída hacia el infierno. Iniciemos el viaje hablando del apartado gráfico, sin duda alguna el punto más flojo de la obra de Konami. La tan aclamada niebla en el aspecto artístico se convierte aquí en una cortina de humo (extraño juego de palabras) que tapa muchas de las carencias gráficas de Homecoming. La sensación de indignación que sentiremos viendo cómo los escenarios van surgiendo de repente no es para nada agradable y menos todavía en la generación de consolas en la que estamos; en PsOne e incluso (pillándonos los dedos) en Playstation 2 podía pasar pero es inadmisible en monstruos de hardware como son Xbox 360 y PlayStation 3 (no he probado la versión de PC). Y no acaban en la niebla las carencias gráficas de este título, ya que las texturas de personajes, enemigos y escenarios son del todo deficientes. Poca definición, esquinas que serpentean alegremente y una nitidez nula son las tres características que salpican con mediocridad a la obra de Konami. Siendo un tanto hiperbólico pero con los elocuentes argumentos anteriormente expuestos me entristece afirmar que Homecoming se ha quedado (gráficamente hablando) estancado en la anterior generación o al menos en una especie de limbo entre una y otra.

Abriré un paréntesis llegados a este punto, tomaré aire y elogiaré nuevamente a Homecoming. Seré breve y conciso ya que al apartado del que voy a hablar a continuación se le presupone de antemano una elevada calidad. Ya que ¿qué sería un Silent Hill sin esos estremecedores sonidos llegados de ninguna parte o

sin las enfermizas melodías creadas por Akira Yamaoka? Ya se lo digo yo, no sería nada. No existe terror psicológico sin un buen apartado sonoro. No es el caso de Homecoming, que supera con un sobresaliente este aspecto.

En un último punto del repaso técnico a este nuevo Silent Hill hablaremos de la jugabilidad. Aquí introduciré el tan peligroso elemento subjetivo. Aceptaré a regañadientes que Konami ha mejorado bastante el sistema de combate en Homecoming, dotando a Alex de más movimientos de ataque y defensa posibilitando con ello que hacer frente a los enemigos no se convierta en una pesadilla más terrible que la propiamente vivida en el juego. Además el control es intuitivo y a cualquiera que el género no le suene a tragicomedia omaní le resultará sencillo hacerse con él. Como puede observarse a simple vista el control ha mejorado a todos los efectos, sin embargo, a mí sigue sin parecerme lo suficientemente estable. Los movimientos siguen siendo toscos, es difícil calcular bien las distancias, en poco espacio es muy complicado maniobrar y el personaje sigue reaccionado lo suficientemente despacio como para

Por fin aparece silent hill en esta nueva generación

llegar a desesperarnos. Quizás sean vicios y problemas que estén por encima de Homecoming y se sitúen como problemas del propio género del "survival horror" pero lo cierto es que este nuevo juego de la saga sigue padeciéndolos por lo que mi valoración no puede ser plenamente positiva. Además, los puzles, tan importantes en otras entregas, han pasado a ser un elemento secundario, limitándose a ser simples accionamientos de palancas y perdiendo toda importancia en el desarrollo de la aventura. En conclusión, ha habido mejoras pero siguen sin ser suficientes.

"En el país de los ciegos el tuerto es el rey". Desentierro este viejo refrán para ayudarme en mi argumentación. Quizás el principal punto de apoyo para decidirnos a comprar Silent Hill: Homecoming es que no existe nada similar a él de momento en esta generación de consolas. Hay algunos que comparten género con él (sobre todo Resident Evil 5) y otros que comparten temática (Fear o Condemned podrían servir) pero ninguno de ellos es en su concepto igual a Silent Hill.

En definitiva, estamos ante un buen juego pero que dista mucho de las auténticas obras maestras con las que Konami nos ha deleitado en las anteriores generaciones de consolas. Algunos quedaréis satisfechos con él y otros plenamente decepcionados. Sin embargo, ya se sabe que Silent Hill no hay más que uno y que es muy difícil evitar caer en su enfermiza tentación.

Conclusiones:

Un buen juego. No es el mejor, sería osado discutir eso, pero tiene la suficiente calidad como para hacernos pasar un buen número de horas frente a nuestra consola.

Alternativas:

La más clara es Dead Space. El juego de EA es a todos los efectos mejor título que este nuevo Silent Hill, aunque al menos de momento aún no tiene tanto carisma como la obra de Konami.

Positivo:

- La ambientación y los efectos de sonido.
-El argumento ambiguo y bien elaborado.

Negativo:

- Su nula innovación.
- Se hace algo corto.
- Su nivel gráfico es mediocre.

TEXTO: RAÚL FRÍAS

gráficos	74
sonido	93
jugabilidad	84
duración	82
total	83



desarrolla: Japan Studio · **distribuidor:** Sony · **género:** Puzzle Musical · **texto/voces:** Castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +7

Patapon 2

Vuelve el gran Dios del tambor...

De nuevo nos vemos al frente de nuestro peculiar, mas ciertamente tenaz ejército de criaturillas. Los patapon esperan con impaciencia que nuestros compases los lleven hasta la victoria. Más nos vale ir preparando colirio...

El mes pasado ya reseñábamos muchos de los contenidos de esta esperada secuela: para bien o para mal no ha habido ninguna sorpresa desde entonces. Ningún detalle nos ha sorprendido ni decepcionado. Cosa que podemos considerar un éxito relativo en una franquicia que presume ante todo, de originalidad.

Siendo sinceros, eso no resta en absoluto que estemos hablando de un juego magnífico: capta a la perfección la esencia del primero y añade todos aquellos elementos que se echaron en falta en su día y que limitaron seriamente la vida de su predecesor. Para los profanos en la cultura Patapon, simplemente diremos que la mecánica de juego es una mezcla entre un juego musical (todo el sistema jugable se basa en encadenar ritmos), aventurero de concepción, estratégico en las batallas y rolero en la customización y el desarrollo de nuestras huestes.

El apartado gráfico no persigue logros técnicos, sino más bien sumergirnos en un microcosmos psicodélico y cómico, de inspiración pop, y que resulta vívido y expresivo hasta decir basta.

Una de las novedades más aclamadas ha sido sin duda la inclusión del héroe. Un auténtico "berseker" que causará estragos en enemigos y estructuras, y al que podremos customizar según nuestras necesidades.

Capta a la perfección la esencia del primero y añade todos aquellos elementos que se echaron en falta en su día



Hablando de customización: es sabido que la falta de variedad fue una de las principales lacras de la primera parte. Muy conscientes de eso, esta secuela nos viene cargada de novedades.

Los contenidos se han multiplicado y lejos de ser insuficientes, ahora son sencillamente más de los que podríamos desear. La historia principal ha crecido hasta alcanzar la cifra de más de 60 misiones (más los enfrentamientos con los jefes).

Otro gran acierto en el sistema ha sido incorporar un “mapa de evolución” en la pantalla de creación de patapons. Viene a subsanar lo molesto que resultaba tener que suicidar tropas para poder engendrar versiones mejoradas.

Entrando ya en elementos jugables: el número de tropas distintas y sus variantes, así como las armas, cascos, y sets para el héroe es simplemente abrumador.

En cambio, la también sonada incorporación del modo multijugador ha quedado reducida a un simple añadido que adolece de escasez de modos y de opciones de juego.

¿Quizás para Patapon 3?

El tiempo dirá...

El apartado gráfico, un microcosmos psicodélico y cómico: Resulta vívido y expresivo hasta decir basta

Conclusiones:

Patapon 2 no ha descubierto América. Si disfrutaste del primero, de este lo harás mucho más. Si detestas el primero, a este ni te acerques. Si el primero te causó indiferencia: no sé a qué juego jugaste...

Alternativas:

El Patapon original sigue siendo un juego excelente. Siguiendo la línea de innovación en PSP tenemos ambos Locoroco y el más reciente Rolando.

Positivo:

- El diseño, tanto gráfico como musical
- La jugabilidad endiablada
- El abundante contenido

Negativo:

- O lo amas, o lo odias...
- El Online se podía haber explotado más

TEXTO: Miguel Arán

gráficos	89
sonido	87
jugabilidad	95
duración	90
total	**90**



desarrolla: camelot soft · **distribuidor:** nintendo · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

MARIO POWER TENNIS

Match Ball en contra de Nintendo

Nintendo lanza la segunda revisión de un juego de GameCube bajo el sello New Play Control!. Tras Pikmin en esta ocasión le toca a Mario Power Tennis, el único cambio respecto al original es el nuevo modo de control



En octubre de 2004 Nintendo lanza al mercado Mario Power Tennis para la GameCube. Programado por Camelot Software Planning, se trata de una conversión muy optimizada del Mario Tennis de Nintendo 64 y obtiene un muy buen resultado comercial alcanzando importantes cifras de ventas.

Justo cinco años después, en el Tokyo Game Show, Nintendo anuncia su intención de revisar algunos títulos de GameCube lanzándolos para Wii bajo el sello New Play Control!, ya que las diferencias fundamentales respecto a los originales serán los nuevos controles utilizando las posibilidades de los mandos de la Wii aparte de pequeñas mejoras gráficas y algunas otras.

El segundo título de la serie New Play Control! que aparece en el mercado europeo es Mario Power Tennis, el juego en el que podemos jugar al tenis con los personajes del mundo Mario con un control muy parecido al del Wii Sports.

Gráficamente el juego es prácticamente igual al de la GameCube, se ha incluido la posibilidad de jugar en formato panorámico (16:9) y se asegura

por parte de Nintendo que se han mejorado algunas texturas y los efectos de luz al golpear la pelota. Francamente, me siento incapaz de detectar las mejoras que se han introducido, el juego lucía espectacular en la generación anterior pero los gráficos se han quedado pobres para la actual.

El sonido no ha sufrido ningún cambio, en un juego de tenis tampoco es que sea fundamental una gran banda sonora o espectaculares efectos, encontramos las típicas melodías alegres de la saga de Mario y unos efectos sonoros que simplemente cumplen.

La diferencia fundamental del juego respecto a su versión anterior es el control, se ha tomado como referencia el control del minijuego de tenis del Wii Sports y se ha llevado un poco más allá.

Se han previsto dos modos de control, en el primero de ellos el desplazamiento de nuestro jugador lo controla la consola y nosotros solo nos tenemos que preocupar de golpear a la pelota emulando el movimiento de la raqueta con el Wiimote. Para usuarios más avanzados queda el manejar el movimiento del jugador mediante el Nunchuk. En cualquiera de los dos modos de control los botones los utilizaremos para dar golpes especiales.

En el tutorial que incluye el juego nos muestran la forma de mover el Wiimote para obtener el golpeo deseado, esto funciona casi siempre ya que en algunas ocasiones los sensores de movimiento interpretan los movimientos de un modo bastante raro dando al traste con el punto que estemos jugando.

Nuevas experiencias

Cinco años y ninguna novedad destacable más que el nuevo sistema de control con el Wiimote y el Nunchuk. Tú decides si el movimiento de tu personaje por la pista lo controlas tú o lo hace la Wii por ti, de una forma u otra pequeños fallos en la detección de los gestos realizados hacen que se eche de menos el control clásico que no se ha dejado como opción en el juego.

Si se lanza un juego con la única justificación de que el sistema de control de la Wii permite nuevas experiencias con los juegos antiguos pero esto no se consigue por fallos en el mismo, ¿cuál es realmente la causa del lanzamiento de la serie New Play Control!? la sensación es que una vez más se trata de aprovechar el tirón de la Wii y los personajes de la saga Mario Bros para hacer caja con la ley del mínimo esfuerzo en lugar de tratar de ofrecer nuevas experiencias (como se prometió) a los jugadores que compramos los juegos.









Tenemos a nuestra disposición 18 personajes emblemáticos (algunos de ellos hay que desbloquearlos) de la saga entre los que escoger, cada uno tiene sus características particulares en cuanto a potencia, velocidad o habilidad, y sus golpes especiales que no dudarán en usar en cuanto tengan la oportunidad, todo ello hace que no sea lo mismo jugar con Mario que con Wario, o con Yoshi que con Donkey Kong.

Podemos jugar en 10 pistas diferentes, todas ellas basadas en escenarios ya conocidos del Reino Champiñón como son el Estadio Peach o la Mansión de Luigi, algunas son pistas convencionales como las que podemos ver en Roland Garros o Wimbledon pero otras muchas tienen obstáculos que complicarán aún más el desarrollo del juego y lo





18 personajes, 10 pistas, diferentes modos de juego incluyendo una buena colección de minijuegos

hacen más divertido, estos van desde animales cruzando o zonas llenas de barro o sensibles al peso de los jugadores.

Los modos de juego son los mismos que encontrábamos en la versión de GC, tenemos en primer lugar la posibilidad de jugar en Exhibición en el que seleccionas el tipo de juego (individuales o dobles), la pista y los jugadores. El modo Torneo alterna partidos individuales y por parejas como parte de campeonatos de un Open

Ni siquiera el bajo coste del juego (29,95€) justifica la compra del juego ante la falta absoluta de novedades y mejoras técnicas

Mundial. Gana partidos y torneos y derrota a adversarios especiales para subir puestos en la clasificación y desbloquear contenidos adicionales.

Como en todo juego de la serie, tenemos también disponibles una buena colección de divertidos minijuegos en la sección Juegos especiales, donde podrás desde poner en práctica tus dotes artísticas con El artista de la pista a afinar la puntería contra los fantasmas de Terror en la cancha.

Se trata sin duda de un buen juego, muy divertido, pero no podemos olvidar que se trata de una conversión de un juego de GameCube sin apenas mejoras técnicas salvo el nuevo control con los mandos de la Wii. El juego se podría y debería haber mejorado técnicamente, haber incluido nuevas modalidades y optimizado el control con el Wiimote y podríamos tener en nuestras consolas un juego de referencia, la falta de todo ello lo deja en uno divertido que simplemente cumple. Una pena que tanto Nintendo como otras muchas desarrolladoras se dediquen a explotar la gallina de los huevos de oro en lugar de cuidarla.

Conclusiones:

El mismo juego que apareció en GameCube con el único aliciente del nuevo sistema de control que no está lo optimizado que debería.

Alternativas:

A la espera de que lleguen los Virtua Tennis 2009 y el EA Tennis Wii podemos ir matando el gusanillo con el tenis del Wii Sports o los SEGA Superstar Tennis o el Top Spin 3, que tampoco mejoran mucho este Mario Power Tennis.

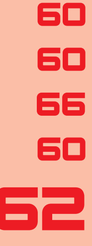
Positivo:

- Muy divertido con tres amigos
- El encanto de Mario y demás personajes de Reino Champiñón

Negativo:

- Se debería haber actualizado a la nueva generación.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	66
duración	60
total	62

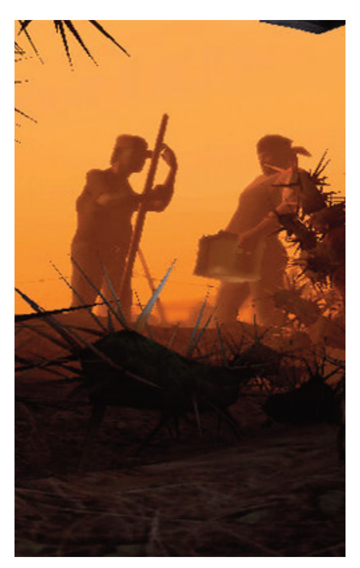


desarrolla: rainbow studios · **distribuidor:** thq · **género:** acción · **texto/voces:** ingles/castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+12

DEADLY CREATURES

Las criaturas más feroces invaden Wii

Asumiendo el control de las criaturas más repugnantes que viven en la profunidad del bosque, una tárantula y un escorpión, tomaremos parte de una de las aventuras más divertidas del catálogo de Wii



El juego nos sitúa en el desierto de Sonora, donde 2 granjeros (George Struggs y Wade) buscan desesperadamente un cofre de oro enterrado en la Guerra Civil Norteamericana. Con esta inquietante trama argumental comienza esta pequeña gran aventura, pero con una peculiar diferencia, y es que en esta ocasión no tomaremos el papel de un ser humano, sino que presenciaremos la aventura desde el punto de vista de una tarántula y un escorpión.

Desde luego, si algo se debe resaltar de este juego es su impresionante ambientación, la verdad es que es una pasada la sensación que transmite al jugar, ya que cuando controlamos a ambas criaturas tenemos que explorar infinidad de zonas (Desierto, Las Zarzas, Simas, El Páramo, La Gasolinera) sin saber con qué depredadores nos vamos a topar. Lo cierto es que en ocasiones el juego llega a tener momentos de Survival Horror, lo cual es de agradecer, y esto se acrecenta mucho más cuando entran en escena todo tipo de criaturas (Araña Licósida, Escorpión, Tarántula, Viuda Negra, Tarántula Halcón, Mantis, Escarabajo, Ratas y cómo no la criatura más mortífera, El Hombre), y además todas ellas tienen diferentes pautas de

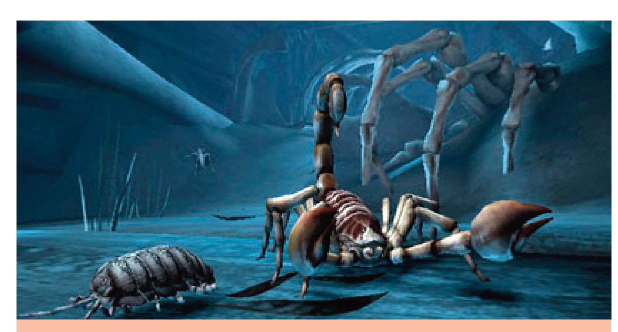
ataque, por lo que constantemente tienes que ir adaptándote a su estilo de combate e ir buscando sus puntos flacos para poder derribarlos. Los enfrentamientos contra los Final Boss (Ej: Una Víbora, Lagarto, Monstruo de Sonora, Struggs) son memorables.

Para ello tenemos a nuestra disposición, un gran abanico de movimientos y ataques que se adaptan perfectamente al Wimote. Por un lado controlamos a las criaturas con el Nunchaku , mientras que con el Wimote podemos asestar golpes así como realizar infinidad de combos. Además, conforme vayamos avanzando en el juego iremos desbloqueando nuevos ataques con los puntos que hayamos ganado al derrotar a las diferentes criaturas.

Resaltar que ambas criaturas son completamente diferentes a la hora de moverse y actuar con-







El juego sorprende gratamente por su acabado gráfico. Muy por encima de lo visto en los últimos lanzamientos de la consola

tra los enemigos. Mientras que la araña es ágil y rápida (lanza telarañas, se balancea de un lado a otro), el escorpión es más lento y fuerte (puede acceder a otras zonas, inyecta veneno etc.) y además los niveles del escorpión están más orientados hacia la acción, mientras que en los de la tarántula es necesario utilizar más el sigilo y la evasión.

Por poner un ejemplo del realismo del juego, si perdemos vida, podemos alimentarnos de larvas, cochinillas, langostas, etc. y así recuperar salud.

Sin duda otros aspectos a destacar son: la posibilidad de ajustar la sensibilidad del mando, así como su excelente doblaje al castellano con voces muy conocidas. También mencionar su fantástica trama argumental que te tendrá sentado al sillón hasta el final del juego. Y por último y no menos importante, la fantástica BSO del juego.

Gráficamente es probablemente uno de los mejores juegos en Wii. No solo artísticamente, sino también en cuanto a su detalle. Las texturas son muy claras, los modelos muy detallados y las animaciones son magníficamente fluidas. También tendrás oportunidad de ver a los humanos cerca de ti, y la diferencia de tamaño es impresionante.

Pero desgraciadamente no todo es oro lo que reluce, y es que en ocasiones las limitaciones de la consola se hacen visibles, esto se puede apreciar en las caídas de framerate . También tiene cargas entre niveles bastante elevadas, que pueden llegar a desesperarte.

Sin embargo, el juego es cortísimo (te lo puedes pasar en una tarde) y además en ocasiones puede resultar un poco monótono, hubiera estado bien que tuviera una mayor diversidad de zonas, criaturas, más libertad, etc.

Afortunadamente todo esto queda compensado con su excelente atmósfera y jugabilidad, pero de vez en cuando te verás interrumpido por alguno de los bugs que tiene Deadly Creatures y son esos momentos los que hacen que este juego no obtenga una mayor puntuación.

Conclusiones:

Nos encontramos ante una de esas propuestas frescas a tener muy en cuenta en Wii, sobre todo gracias a su innovador control y alucinante atmósfera. Siendo su único defecto la duración.

Alternativas:

Actualmente no existe ningún juego en el catálogo de Wii que se le parezca, y esto es debido a que Deadly Creatures es un juego único en su especie. Bichos en PSX es lo que más se aproxima.

Positivo:

- Su innovador sistema de control
- Su impresionante ambientación y original planteamiento.

Negativo:

- Monótono por su linealidad
- Se hace algo corto. Apenas 4 horas

TEXTO: JAVIER VARELA

gráficos	90
sonido	82
jugabilidad	83
duración	65
total	80

Una segunda opinión:

Bichos, acción a raudales y combates épicos hacen de Deadly Creatures uno de los juegos más atractivos de los últimos meses

Salvador Varela


corred, vamos a casa
que ya ha salido nuestra
GAMES TRIBUNE



desarrolla: Monolith Prod. · **distribuidor:** WB · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+18

F.E.A.R 2: Project Origin

Sangre y tiros a cascoporro.

La secuela de uno de los mejores juegos de acción llega como multiplataforma con ganas de dar mucha guerra. Más tiros, más sangre, más acción y en general, todo aquello que suele tener una secuela. Prepara las palomitas y los pañales...

Antes de leer este análisis hay que tener en cuenta tres cosas. Primero, FEAR 2 es una secuela al uso, por lo que no se le puede pedir demasiado de buenas a primeras. Segundo, el primer FEAR jamás tuvo el trasfondo filosófico, el realismo arrebatador o la profundidad jugable de títulos como Half Life o Bioshock. Y tercero, no es necesario que un juego tenga total libertad de acción o pinceladas de RPG para ser un gran título, como se insinúa últimamente.

Con esto pretendo que disipéis los prejuicios que podáis tenerle a un FPS simple y divertido tras la avalancha de títulos profundos en primera persona que últimamente han inundado las tiendas. Como las comparaciones son odiosas y en este caso inútiles, dejadlas de lado. FEAR 2 no te va a hacer reflexionar, no te va a provocar dilemas morales, no te va a hacer exprimirte los sesos con un puzzle rebuscado. Te lo va a hacer pasar bien y punto.

Aclarado esto, pasemos a diseccionarlo punto por punto.

Mira mamá, soy un port.

Pese a que el primer FEAR cumplía a rajatabla el típico perfil de juego puro de PC siendo porteado luego a consolas, con FEAR 2 se ha pensado desde el principio desde la multiplataformidad, y eso tiene sus consecuencias.

La más triste es el hecho de que el juego no es realmente compatible con resoluciones panorámicas de PC (formato 16:10), por lo que a menos que quera-

No es necesario que un juego tenga total libertad de acción o pinceladas de rpg para ser un gran título.

mos jugar con la imagen deformada sufriremos unas bonitas bandas negras en nuestra pantalla pongamos la resolución que pongamos. Esto se debe a que se ha programado el juego para ser jugado en pantallas panorámicas (formato 16:9), más específicamente pantallas de televisión de alta definición, que es lo que se suele usar con Xbox 360 o PlayStation 3.

Además de eso, el juego ha salido con varios temas pendientes por solucionar. El juego posee un filtro granulado al más puro estilo Mass Effect que no se puede desactivar hasta que Monolith distribuya el parche prometido, y la dificultad en algunos puntos del juego en nivel Medio o Difícil es simplemente ridícula. Al principio del juego te encontrarás con un precioso paseo por el parque repleto de sangre y vísceras, que le quita toda la tensión al juego por muchos sustos que pueda proporcionar. Según avanzas la curva de dificultad aumenta, pero las primeras dos horas de juego son casi inofensivas.

Vistoso pero mejorable

Aunque la versión de PC sufre a todas luces lacras típicas de un juego porteado desde una consola, el rendimiento no se ve afectado y no estamos ante un port nefasto al fin y al cabo. Las bajadas de frames sólo se dan en situaciones muy concurridas, o cuando alguien se está comunicando contigo, con el constante vaivén de fragmentos de vídeo y voz. Además el juego no pide unos requisitos exagerados para mantener el tipo, todo lo contrario: con una tarjeta gráfica modesta se puede jugar a una resolución aceptable con todas las opciones prácticamente al máximo. Es de agradecer que este aspecto se haya cuidado, porque sería a todas luces vergonzoso que una secuela de un juego abanderado de PC no pasase más allá de ser un mísero port de consola.

Gráficamente el juego luce bien, aunque algunos modelados y animaciones podrían estar mejor, en general todo mantiene un nivel de calidad muy aceptable. Las armas están bien representadas y aunque los diseños no sorprenden en exceso (sobretodo la aburrida ametralladora con la que empiezas el juego) no están mal. La iluminación no es revolucionaria ni impresionante, pero cumple, provocando sobresaltos, sustos, y metiéndote en acción. La paleta de colores, donde predominan los grises, consigue favorecer mucho la ambientación.

Los escenarios, pese a estar bien ambientados y no desentonar, son repetitivos y no destacan por originales: te aburrirás de encontrar un pasillo parecido sospechosamente al anterior más de una vez. Eso, sumado a que los exteriores no son nada del otro mundo le resta puntos al diseño de niveles, que podría dar más de sí, sobretodo cuando guardan demasiada relación con el primer











juego.

Tristemente, los efectos de partículas podrían estar mejor representados. El agua no le hace justicia al conjunto global por lo surrealista y falsa que parece, y el fuego roza el mismo nivel de calidad. Contrasta bastante con la sangre, que suele dar bastante el pego, sobretodo cuando aparece salpicada por todas partes o en grandes charcos alrededor de los niveles. Algo a mencionar sobre esto último es el nivel de gore, que destaca enormemente y le suma muchos puntos al aire tétrico del juego, más aún con detalles como una lavadora encendida con una cabeza dentro, por poner uno de los muchos ejemplos.

Como último punto a comentar, el filtro granulado añadido en ocasiones ayuda a dar la impresión de que estás jugando a una película de terror, pero es un efecto que no a todos gusta y hasta que se implemente el parche para desactivarlo, tendrás que tragártelo sí o sí. El blur también maquilla bastante el aspecto gráfico y proporciona realismo, pero al fin y al cabo no es más que un truco.

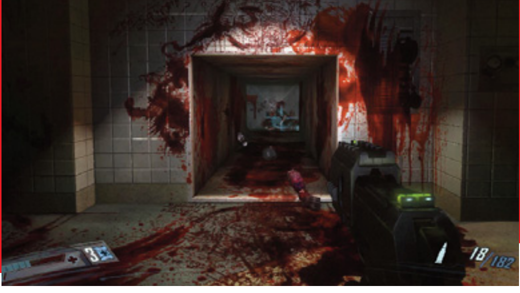
En resumen, el nivel gráfico es bueno, sólido en general y aunque tiene puntos a mejorar tiene bastante nivel como para no desmerecer al resto del juego.

Más de lo mismo, bien hecho

Como dije al principio del análisis, a FEAR 2 no se le pueden pedir filigranas. Es un juego sin mucha pretensión, palomitero, que va directo a la acción y precisamente, como no pretende ser lo que no es, su simplicidad no se convierte en un pero y acaba siendo un juego divertido y bien resuelto.

Comparándolo brevemente



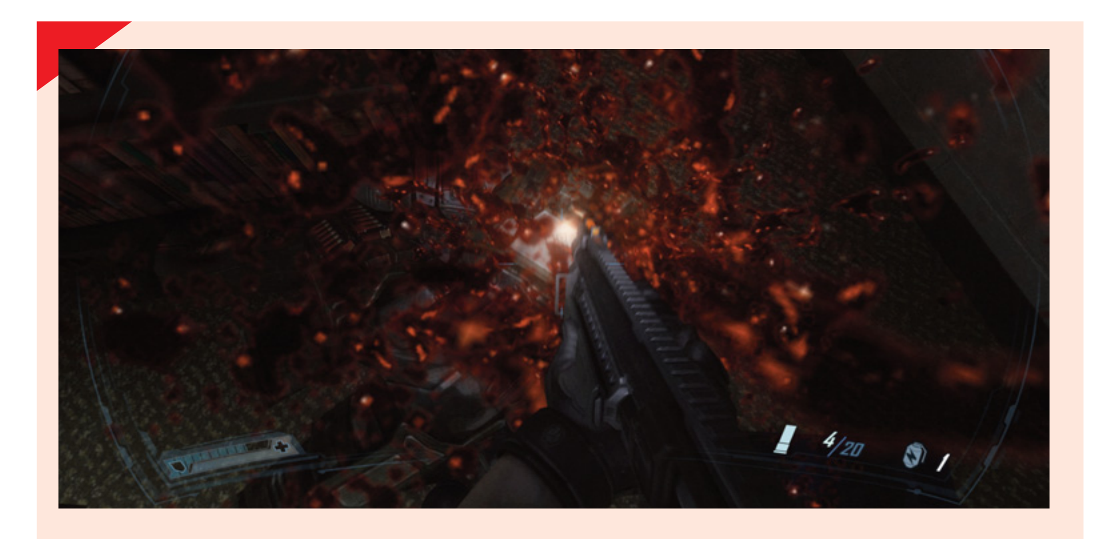


con la primera parte, la acción abunda bastante más y los sustos están más dispersados, por lo que a veces no surten el efecto que deberían y pierden a veces importancia en favor de la acción rápida y los intercambios de plomo en general. Sin embargo la saga no ha perdido su esencia ni mucho menos: te verás sobresaltado en bastantes ocasiones y más de una vez soltarás improperios por algún susto repentino.

El pero es que esas situaciones deberían ser más intensas, y deberían mantenerte más en tensión. Seguramente sea cosa de la baja dificultad en algunos momentos puntuales del juego -como comenté antes, en el principio, sobretodo-, y a la espera de que sea solucionado mediante otro parche en ocasiones desearás pasar más miedo. Por otra parte, las partes de pura acción están bien resueltas y las emboscadas entre pasillos o los tiroteos en campo abierto son una delicia.

El sonido no colabora, ya que pese a no desentonar ni llegar a un nivel ridículo, sí que juega un papel muy secundario cuando debería ser algo primordial en un título de estas características. Los sonidos se repiten, y salvo algún que otro sobresalto bien combinado con la melodía correspondiente, el apartado sonoro no llega a destacar. Las pistas de audio que suenan a lo largo del juego tienen un nivel general aceptable, pero no son nada del otro mundo.

En cambio el doblaje es bastante bueno para ser un doblaje en español, sorprendiendo que en un título de estas características (eclipsado y que pasará pro-



El nivel de gore destaca enormemente y le suma muchos puntos al aire tétrico del juego, con numerosos detalles escabrosos. Monolith no se ha cortado con la sangre.



bablemente casi de puntillas) tenga unas voces a la altura. Gracias a esto el sonido se salva bastante, porque de lo contrario el mediocre uso de la música hubiera hecho bajar al apartado muchos puntos.

Con la cabeza al aire

Volviendo al aspecto puramente jugable, algo que se echa en falta es una forma básica de cobertura. No me quejo de que no haya un sistema de cobertura profundo y bien trabajado, ya que un título así no necesita hacer mucho uso de él, pero la tecla para agacharse no es suficiente, sobretodo cuando al hacerlo muchas veces dejas al descubierto únicamente tu cabeza para ser el blanco de unos cuantos tiros certeros. La única opción que tienes para no convertir a FEAR 2 en una versión tétrica de *Serious Sam* es encontrar algún oportuno hueco entre las paredes o salir corriendo hacia una esquina, porque también a veces un pilar que debería servir de cobertura te deja vergonzosamente al descubierto por poco margen. Esto es algo que con un poco de testeo se hubiera solucionado, pero en fin. Suelen ser ocasiones puntuales y la mayoría de veces el slow-motion bastará para darte ventaja ante los enemigos.

Como principal novedad jugable respecto a la precuela, FEAR 2 permite usar esas armaduras andantes robot al estilo *Vital Suits* de *Lost Planet* que tanto fastidiaban en la primera parte. Se usan en momentos puntuales, y sin tener ninguna libertad de uso, no es algo recriminable, puesto que FEAR 2 es el típico juego que necesita guiarte para poder proporcionarte sustos, situaciones comprometidas y momentos memorables.

Pasillero, pero con excusa

Esto último es necesario que sea comentado. Sí, FEAR 2 es un juego lineal, pero sería injusto echárselo en cara o valorarlo como punto negativo. Es necesario que FEAR 2 lo sea para poder ofrecer al jugador sustos, situaciones claustrofóbicas y demás delicias típicas de un juego pasillero que con libertad de acción difícil-



El doblaje es bastante bueno para ser español, sorprendiendo que tenga unas voces a la altura.

mente podrían llevarse a cabo. De todos modos, es un título sin demasiadas pretensiones, y no hacen falta espacios abiertos a raudales para descargar adrenalina una y otra vez. Aún así que un juego sea lineal tampoco es algo que se pueda premiar.

Sobre el argumento, no diré nada para evitar spoilers, pero no está mal contado, se desarrolla bien y es una excusa bastante sólida para hacerte avanzar. Esta vez Alma tiene gran protagonismo y no pondrá precisamente las cosas fáciles.

La duración del juego es la justa y necesaria. En total son 7 intervalos, con varias fases en cada uno, lo que da un total de unas 6-7 horas de juego si se juega con prisa, pero a cambio por el juego hay desperdigados varios informes que dan información acerca de los personajes y el argumento que alargan la duración de la aventura si te entretienes a buscarlos y leerlos. En PC también existe un sistema de recompensas como los trofeos o a los logros de las consolas, lo que alarga la duración si lo tuyo no es recoger ítems o ya te has pulido todos los niveles de dificultad.

El modo multijugador (que esta vez sí está integrado en el juego principal) cumple, pero no será recordado por ningún detalle en particular. En este sentido poco tiene que hacer existiendo bestias como Call of Duty 4 o Halo 3 ahí fuera.

En conclusión, FEAR 2 es un buen juego, sin más. No tiene pretensión de ser el mejor juego del año, y por eso es palomitero, adrenalínico y endiabladamente divertido.

Tanto los gráficos, como el sonido, e incluso algunos puntos de la jugabilidad deberían haberse pulido un poquito más, pero a pesar de todos esos defectos, FEAR 2 merece la pena, sobretodo si te gustan los juegos de terror.

Un consejo, juégalo de noche, con las persianas bajadas y auriculares.

Te encantará.

Conclusiones:

FEAR 2 es un buen título. No va más allá de proporcionar un rato divertido y adrenalínico. Pero no le pidas más, porque no va más allá de eso.

Alternativas:

El primer FEAR o las expansiones de éste son la mejor alternativa que puedes probar si te has quedado con hambre. Clive Barker's Jericho también es parecido.

Positivo:

- *Rápido y divertido.*
- *Técnicamente no llega a estar mal.*
- *Algunos sustos son memorables.*

Negativo:

- *Quizá demasiado lineal.*
- *La anterior entrega daba más miedo.*
- *El multijugador podría estar mejor.*

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	75
duración	75
total	**75**



desarrolla: Square Enix · **distribuidor:** Square Enix · **género:** Rol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +12

DRAGON QUEST V: La Prometida Celestial

Un clásico a doble pantalla debuta en Europa

Una de las sagas de juegos de rol más importantes vuelve a las andadas en forma de remake majestuoso, con mejoras y novedades, pero con toda la calidad del original. Y por primera vez llega a Europa para Nintendo DS

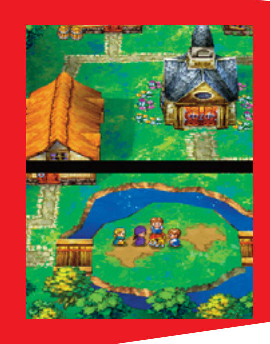
Pese al aluvión de RPGs que existen en Nintendo DS, este Dragon Quest es un caso especial. Es una gran apuesta de cara al mercado americano y sobre todo, al europeo, dando a conocer la saga con un juego lanzado directamente en todos los mercados. Es además un remake, por lo que es una oportunidad excelente para saborear la esencia de una de las sagas más míticas del género y una de las que además más estragos hace en Japón.

Antes de nada, hay que aclarar que Dragon Quest V: La Prometida Celestial es un remake de un clásico de SNES. Esto implica dos cosas, primero, que no se puede analizar como juego independiente sin tener en cuenta el original, y segundo, que el hecho de ser un remake de un juego ya existente le quita puntos.

El juego original salió en el año 1992 y nunca llegó a salir de Japón. Por ello, la versión para Nintendo DS es una gran apuesta ya que fue pensada para salir en todos los continentes, incluido Europa, donde ni siquiera salió el anterior remake (Dragon Quest IV).

Una buena puesta al día. Lo primero que sorprende de Dragon Quest V, tanto si se ha jugado al original como si no, es el gran trabajo realizado en los escenarios. Todos han sido actualizados y renderizados en 3D en comparación con los escenarios en 2D del original. Y para demostrarlo, se puede rotar la cámara en cualquier momento del juego con los botones L y R para mostrar los

Dragon Quest V es un remake de un clásico de SNES con un lustroso lavado de cara. Los escenarios ahora son en total 3D, pudiendo rotar la cámara a placer.





modelos en todo su esplendor. Los sprites también han sido detallados y pulidos, aunque es una lástima que no se haya tenido el mismo cuidado a la hora de actualizar los menús y los cuadros de texto. Muchas veces tendrás problemas para seguir los diálogos debido a que apenas hay distinción entre ellos de uno a otro personaje. Los menús son sosos y simples, y sorprende que mientras que TODOS los escenarios han sido actualizados y remodelados en 3D, no se ha hecho hincapié en mejorar un poco el sistema de menús en el que nos pasaremos parte de la aventura configurando a nuestros personajes.

Además, en la batalla, mientras que la pantalla inferior proporciona una vista frontal (típica en la saga), con unos sprites de enemigos y unas animaciones bastante cuidadas además de unos fondos de calidad, la pantalla superior en contrapartida es sosa y está vacía, presentando sprites de la cara de los personajes, unos pocos stats en batalla y ya está. Cosas como ésta hacen que todo esté descompensado a nivel gráfico, ofreciendo unos impresionantes entornos pero sin embargo unos pobres menús y una pantalla superior en batalla bastante deprimente.

Es una lástima también que a la hora de hacer el remake nadie se haya preocupado por las funciones táctiles de Nintendo DS. Ni siquiera hay una implantación fácil del stylus, por lo que prácticamente jugarás con el pad y los botones. Aunque es cierto que al poco tiempo de empezar a jugar no se echa en falta por la propia naturaleza del juego (Un RPG por turnos original de SNES pocas funciones táctiles necesita), un par de funciones táctiles hubieran sido un detalle. Y más aún si tenemos en cuenta que en la entrega anterior, Dragon Quest IV ya poseía semejantes mejoras gráficas y sin embargo tampoco poseía función táctil alguna. No se puede desmerecer el trabajo que conlleva actualizar todos los esce-

Estragos en Japón

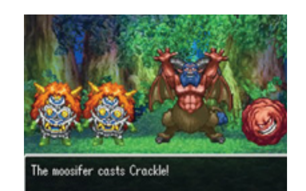
En el país nipón existe una excéntrica ley conocida popularmente como *"Ley Dragon Quest"*.

Debido a las innumerables faltas de asistencia que se reportaron en los colegios y en los lugares de trabajo el día de salida de Dragon Quest III (NES, 1988), el Gobierno Japonés se vio obligado a promulgar una ley que obligaba a Enix por aquel entonces a lanzar todos sus Dragon Quest desde el IV, en fines de semana o festivos.

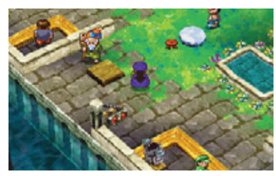
Y no es para menos, puesto que Dragon Quest dio lugar a los juegos de rol japoneses tal y como los conocemos a día de hoy.



El uso del stylus brilla por su ausencia, aunque de poco sirve en un RPG tan clásico como este









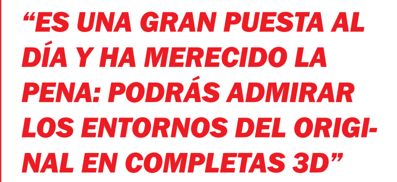


narios de un RPG largo y cuidado, pero pierde muchísimo mérito si las mejoras respecto al anterior remake siguen siendo las mismas.

Sistema de juego clásico

Dragon Quest V sigue siendo un RPG Japonés al más puro estilo clásico: exploración, combates por turnos, subida de nivel, etcétera. Es un juego muy exigente en su género, ya que muchas veces necesitaremos montones de combates aleatorios para ganar la experiencia suficiente y poder afrontar el próximo desafío.

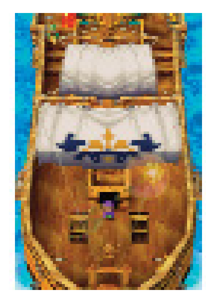
Esto es un arma de doble filo, porque mientras que muchas veces proporciona diversión y logra engancharte, por otra parte a veces los combates aleatorios se hacen cansinos y muy repetitivos debido a lo mucho que se repiten en mazmorras y áreas con

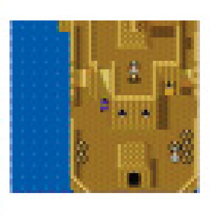


“ES UNA GRAN PUESTA AL DÍA Y HA MERECIDO LA PENA: PODRÁS ADMIRAR LOS ENTORNOS DEL ORIGINAL EN COMPLETAS 3D”

A priori, a alguien que haya jugado al Dragon Quest V original la mejora gráfica le parecerá impresionante. Se puede apreciar nada más empezar el juego, y de hecho el mismo hace algunas rotaciones automáticas de cámara para presumir del modelo 3D del barco del remake (Izquierda), en comparación con el escenario íntegro en 2D de la versión original (Derecha).

Con remakes así da gusto.





monstruos. Sumado al hecho de que la inteligencia artificial de los monstruos no es precisamente mala, nos veremos en serios aprietos si vamos justos de nivel y encontramos un grupo numeroso de monstruos, dejando el nivel de dificultad bastante alto, sobre todo para los jugadores noveles o que no conozcan la mecánica concreta de los Dragon Quest, en cuyo caso puede volverse un suplicio y hacer que muchos abandonen el juego.

Aparte de eso, en Dragon Quest V, al igual que en el original, empezaremos siendo un crío que no sabe leer (literalmente) y acabaremos siendo un adulto en toda regla, por lo que notaremos la evolución de los personajes y, además de la historia principal, también experimentaremos el día a día de los protagonistas. Es un detalle que no existe en





precisamente muchos RPG, y es una delicia que le suma muchos puntos a la profundidad del juego. Eso, sumado a la captura de monstruos, que hizo su aparición por primera vez en la versión original (por supuesto también lo hace en el remake), y algunos detalles más exclusivos de Dragon Quest, hace que estemos ante un gran RPG con muchas posibilidades y que puede proporcionarte muchísimas horas de diversión, además de su larga duración, que se puede situar fácilmente en más de 40 horas y muchas más si vamos más allá de la historia principal, nos entretenemos con los minijuegos, etcétera.

De todos modos hay que tener en cuenta que el juego no se libra de sufrir ciertos clichés habituales en el género de los RPG japoneses y quizá no se le saca tanto jugo al título debido a que muchas situaciones te pueden parecer redundantes si eres habitual al género.

Se han incluido varios detallitos extra para el remake como la existencia de una posible 3ª mujer con la que casarse a lo largo del juego (una tal Deborah) que son de agradecer para todos aquellos que ya hayan jugado al juego original, sin embargo son detalles que un jugador nuevo no percibirá y alguien que haya jugado al original no sacará mucho partido de los pequeños detalles añadidos, dado que son insignificantes. No hay cosas al estilo de finales alternativos o nuevos modos de juego; el juego a nivel de desarrollo, estructura y guión es idéntico al original.

Por último hay que comentar la increíble localización al castellano. No es habitual que un remake venga traducido siquiera al Español (véase el reciente Chrono Trigger), pero es que lo de Dragon Quest V es impresionante. La traducción es sublime, con varios acentos para determinados personajes incluso.

Conclusión

Pese a que por una parte ha habido una actualización brutal en cuanto a escenarios y sprites, los menús y otros detalles podrían haberse pulido mucho más. El remake conserva la esencia del juego original y sigue siendo un gran título.

Conclusiones:

Es un juego que te encandilará a poco que le des una oportunidad. Es una buena actualización de un clásico del género y en definitiva, un juegazo.

Alternativas:

Si puedes conseguirlo, la entrega anterior, Dragon Quest IV seguro que te gustará. De lo contrario, Final Fantasy III y IV en sus versiones para Nintendo DS también son parecidos.

Positivo:

- Gráficamente de lo mejor de DS.
- Banda sonora preciosa.
- Largo y profundo.

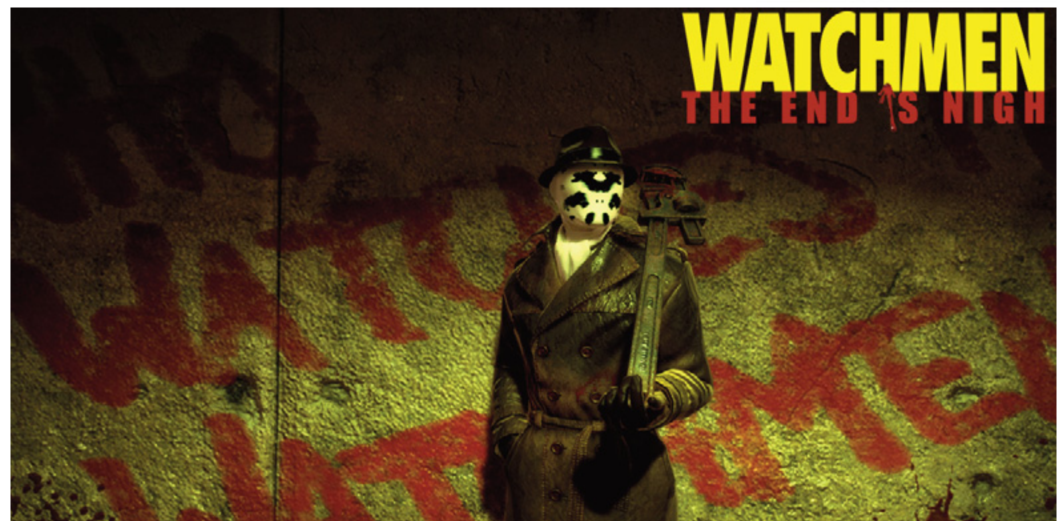
Negativo:

- Tanto combate llega a cansar.
- Nulo uso de las funciones táctiles.
- Es un remake, eso le resta mérito.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	90
duración	95
total	85





desarrolla: Deadline Games · **distribuidor:** WB · **género:** beat'em up · **texto: castlellano voces:** inglés · **pvp:** 20 € · **edad:** +18

The Watchmen: The End is Nigh

Todo sea por la pasta

Tras migrar a la gran pantalla, The Watchmen llega a a consolas y compatibles para contentar a los fans. El fin está cerca

Como suele ser habitual, tras una adaptación de un cómic a la gran pantalla, la versión videojueguil va a rebufo y en el caso de The Watchmen, tristemente, no podría ser menos. Y digo "tristemente" porque The Watchmen es una de esas novelas gráficas profundas, que no se basan en los típicos superhéroes con superpoderes.

The Watchmen es una novela que está por encima de todo ello, relatando una enorme metáfora acerca de la estupidez humana con unos personajes extraordinarios que muchas veces son a su vez parodias de ellos mismos. Por eso una adaptación videojueguil de un título así es difícil por la propia naturaleza del cómic del que proviene. Además, si le sumamos el hecho de que las adaptaciones de películas a videojuegos suelen ser un desastre, pues blanco y en botella.



Nada nuevo bajo el sol

Y es que The Watchmen es un despropósito, y parece ser que sus desarrolladores y distribuidores lo sabían. El juego está distribuido en entregas, existiendo a día de hoy una única entrega que se puede descargar desde servicios como Steam o Xbox Live, con la excusa de presentar un juego de calidad por entregas en vez de un juego malo a trompicones.



Curiosamente, The Watchmen es un juego malo por entregas. Y no porque sea una adaptación que no conserva el espíritu del cómic (que no lo hace), sino que tratándolo como un videojuego independiente es directamente un despropósito. Es un beat'em up simplón sin más, con una inteligencia artificial mala, con un apartado técnico de hace tres años y una mecánica infantiloide y obsoleta.

El juego se sitúa varios años antes de cuando transcurre la novela gráfica, en el punto donde aún no se ha hecho oficial el Acta de Keene y los Vigilantes están en activo, limpiando las calles y manteniendo el orden. Puedes controlar tanto a un joven Rorschach (que en la novela es descrito como "Kovacs jugando a ser Rorschach") como a Búho Nocturno II, ambos en plenas facultades. Elijas el que elijas, el otro personaje te seguirá alrededor de los niveles golpeando a los enemigos y poco más.

De hecho, la inteligencia artificial del personaje acompañante es nimia, quedándose quieto cuando no hay un enemigo justo enfrente de él.Ya puedes tener 7 enemigos enfrente golpeándote que si no encaran debidamente al personaje acompañante ni se inmutará. La situación llega al

Ganadora del Hugo

The Watchmen es una novela gráfica escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons que salió a la venta entre el año 1986 y el 1987 publicada por la famosa DC Comics.

Pionera en ganar el Premio Hugoen el año 1998, es considerada una joya literaria por multitud de profesionales alrededor del mundo. De hecho es la única novela gráfica en figurar en la lista "The Best 100 novels of all time" que la revista Time elaboró en 2005 basándose en publicaciones entre 1923 y aquel entonces.

The Watchmen es una obra acerca de la moralidad humana, un ensayo que pone en debate si el fin justifica los medios y parodia a famosos héroes de ficción que tanto estuvieron de moda a lo largo del siglo.

La historia trata de la investigación del asesinato del Comediante, un héroe que lleva sirviendo a los Estados Unidos desde hace varias décadas. Mientras que unos prefieren ignorar la posible relación que tenga la muerte de dicho héroe con los demás, Rorschach, un antiguo Vigilante que se ve obligado a actuar en la clandestinidad, cree que hay alguien ahí fuera acabando con héroes enmascarados y pretende descubrir la verdad al precio que sea.



punto álgido de ridiculez cuando el mismo se queda encarando a un muro o una columna hasta que avanzas unos metros y se digna a movese.

Al mismo nivel de la IA también están las animaciones y los gráficos. Las animaciones son toscas, sobre todo las de los enemigos, y los escenarios están vacíos y faltos de imaginación, aún teniendo una fuente de inspiración latente como pueden ser por ejemplo los 12 ejemplares del cómic. Los enemigos se repiten constantemente e incluso ni siquiera se ha reparado en buscar un poquito de imaginación para esconder las típicas palancas o botones que sirven como excusa para seguir avanzando sin pulsar frenéticamente los botones de golpeo.

Y es que es en la jugabilidad donde el juego es un maldito desastre. El juego no va más allá de avanzar, golpear la oleada de







Las animaciones son toscas, sobre todo en los enemigos, y los escenarios están vacíos y faltos de imaginación.

enemigos que acaba de venir corriendo hacia ti, seguir avanzando, activar una palanca que por no estar no está ni disimulada en medio del escenario, acabar con la próxima oleada de enemigos, y así hasta la saciedad. Los combos son simples y la mayor parte del tiempo prescindibles, de hecho pulsando un botón de golpeo el personaje irá automáticamente a encarar al enemigo más cercano y le golpeará, por lo que te puedes dedicar a comer palomitas mientras pulsas el mismo botón: te acabarás el juego igual. Lástima.

Te puedes dedicar a comer palomitas mientras juegas: con un único botón te acabarás el juego

The Watchmen es una franquicia de la que se puede sacar mucho y muy bueno (la película, sin ir más lejos), pero sin embargo con este juego se cumple el tópico de siempre y quedará enterrado merecidamente en el olvido cuando la película pase de moda. Si acabas de leer los cómics o has visto la peli y tienes un ansia increíble de todo lo relacionado con Watchmen, quizá lo aguantas un par de horas, pero de lo contrario ni te molestes.

Como anécdota, atentos al chiste por parte de Nvidia a la hora de hacerte instalar PhysX en la versión PC para el gran uso que hace el título de él, ya que en compatibles el título es más desastroso aún si cabe.

El juego posee las típicas lacras de un mal port, como puede ser el hecho de que el rendimiento deje bastante que desear aún teniendo un apartado gráfico desfasado o el hecho de que éste sólo se pueda configurar antes de arrancar el juego. Además tampoco es compatible con resoluciones panorámicas de PC, por lo que tendrás que sufrir dos preciosas bandas negras si no posees un monitor estrictamente panorámico (16:9).

Conclusiones:

Decepcionantemente, otra vez más prostituyen una franquicia para dar lugar a un juego malo pero que seguramente venderá bastante. Puede ser entretenido si te gusta mucho The Watchmen o no tienes nada mejor que llevarte a la boca.

Alternativas:

Cualquier beat'em up de hace tres años o menos es una alternativa válida y posiblemente mucho más recomendable que el título que nos ocupa.

Positivo:

- *Expande un poquito la franquicia*
- *Por 20 € no está tan mal*

Negativo:

- *Técnicamente es un bodrio*
- *Repetitivo hasta decir basta*
- *Falto de profundidad*

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

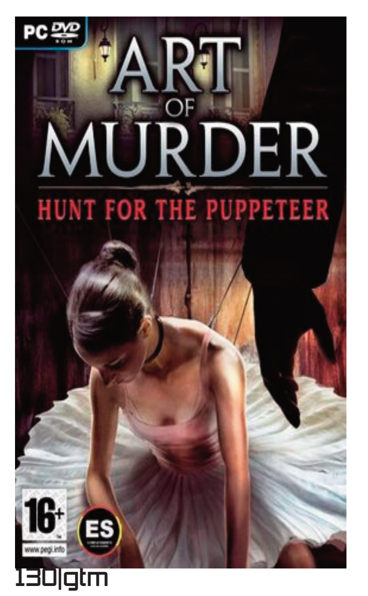
gráficos	50
sonido	55
jugabilidad	40
duración	50
total	**45**

desarrolla: city interactive · distribuidor: city interactive · género: a. gráfica · texto/voces: castellano · pvp: 29,95 € ·

AOM:Hunt of the Puppeter

Un asesino anda suelto

Un año después del lanzamiento de la primera entrega llega la secuela de la aventura gráfica de City Interactive, The Hunt of the Puppeter.



Nicole Bonnet, agente del FBI, vuelve a ser la protagonista. Esta vez tiene entre manos un caso similar. Se trata de un asesino que siempre deja en la escena del crimen una muñeca vestida con ropas del siglo XVIII. El primer caso es un salón de baile, donde ha aparecido asesinada una bailarina de ballet sujetada por unos cables. Ahí empezará la toma de contacto con el sistema jugable y el argumento.

Es una aventura gráfica clásica, con el ratón controlamos todo. Nicole siempre llevará encima su cámara, para fotografiar las pistas, y su teléfono móvil, para comunicarse con sus compañeros. En algunos momentos, tras abrir un cajón por ejemplo, recibe varios objetos sin tiempo para asimilar su significado ni saber para que usarlos. Para investigar en profundidad los escenarios contamos con el icono en

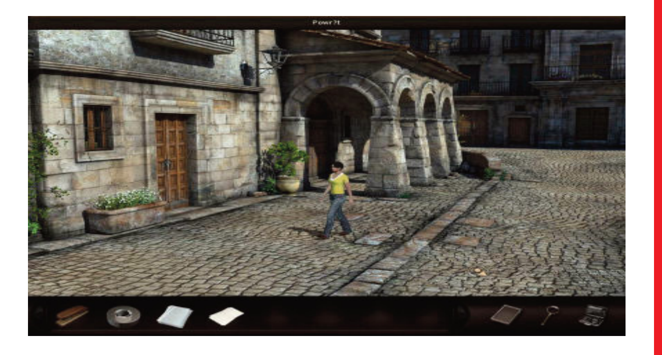
LA POSIBILIDAD DE INVESTIGAR TODO EL ESCENARIO CON UN SÓLO BOTÓN ALEJA LA INVESTIGACIÓN CONCIENZUDA

forma de interrogación, que nos indica todo con lo que se puede interactuar en ese momento. Algo que puede facilitar la investigación y alejarse del control clásico del género. También se pueden ampliar determinadas zonas para una mejor observación. . La principal diferencia con la primera parte es que podemos ver con que objetos interactuar, por lo que se elimina el tener que investigar cada milímetro del escenario.

Técnicamente está bien trabajado. Los personajes 3D y su movimiento por los entornos está bien representado. Los fondos son pre-renderizados, lo que resulta más atractivo para la vista. Los efectos sonoros también están bien conseguidos. Para ello se ha recurrido ha grabarlos en escenarios reales. Doblado al castellano, cuenta con un buen trabajo realizado por parte de los actores.

Técnicamente es notable, pero argumentalmente le falta trabajo, ya que no acaba de atrapar al jugador. Es una historia tranquila sin grandes sobresaltos, que no acaba de estar bien narrada. Su temática adulta no le hace ser apto para todos los públicos.

En definitiva, estamos ante una aventura gráfica con elementos que la alejan del corte clásico, como la oción de ver todo lo que podemos investigar sin recorrernos todo el escenario. Puede resultar complejo para los que no estén acostumbrados al género.



Conclusiones:

Hacía Tiene un apartado técnico notable, sin llegar a ser una obra maestra, pero con una historia que no termina de atrapar al jugador.

Alternativas:

Clásicos como Monkey Island, Syberia o Broken Sword son una buena alternativa

Positivo:

- Apartado técnico
- Doblado al castellano

Negativo:

- Argumento poco atractivo
- Objetos poco explotados

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	65
sonido	70
jugabilidad	60
duración	70
total	**65**

desarrolla: snk playmore · distribuidor: ignition · género: acción · texto: castellano · pvp: 39,90 € · edad: +12

METAL SLUG 7

Un viaje a la nostalgia

Metal Slug fue en otra época una franquicia que por sí sola era capaz de sustentar a todo un salón recreativo. Aquel sello de calidad sigue impune en esta nueva entrega. Pero los años acaban pasando factura a todos.



Con ocho entregas a sus espaldas, 7 numeradas a la que hay que añadir la X, Metal Slug ha sido durante toda su historia un referente en cuanto al género arcade se refiere. Acción y humor al 50% mostrados bajo un fuego cruzado que no parece acabar nunca. Siempre el mismo esquema, y siempre reutilizando la misma fórmula que les ha valido durante tantos años.

Pero en toda obra hay que saber dónde está el limite, y esta séptima entrega nos deja un regusto a “deja vu” durante la escasa hora que dura el juego. Y ese regusto es más bien amargo.

Hacer una versión doméstica de un juego tan eminentemente arcade tiene su contrapunto. Por un lado sabes que debes ofrecer una diversión directa y accesible, pero por otro siempre vas a estar lastrado por el caracter volátil de un concepto de juego concebido

Meta l Slug 7 repite la fórmula que lo hizo tan famoso, aunque pagar un precio de novedad por un juego tan corto es un derroche

para durar minutos. Y éste es el mayor error que comete el juego. Vender un pseudo juego de 7 capítulos al precio de novedad es un suicidio. Y mucho más cuando no hay ningún aliciente extra que te invite a rejugarlo. En menos de 75 minutos habrás completado la aventura. ¿Y después qué?

Pero entrando ya en los aspectos técnicos propiamente dichos, Metal Slug sigue manteniendo los mismos valores que por aquel entonces lo encumbraron al éxito. Unos graficos muy vistosos que son el mejor reflejo del humor que desprende a cada paso. Combinadas con unas animaciones bastante completas, pero que a día de hoy pecan de ser repetitivas en muchos ámbitos. Y no porque éstas se prodiguen en exceso en el juego, sino porque ya lo llevan haciendo desde Metal Slug original.

De nuevo siguiendo la formula de "yo contra el mundo" deberemos lanzarnos a pecho descubierto en una guerra totalmente desequilibrada, en el que veremos situaciones tan absurdas como la de tener que luchar cuchillo en mano contra un tanque enemigo. El estilo gráfico y el esquema de juego es algo que SNK se ha empecinado en mantener durante toda la historia. No es un punto negativo en absoluto, pero ya que se ha intentado mantener la esencia de todos los Metal Slug de la historia, no hubiera estado de más la inclusión de un nivel que lo desmarcara del resto. No lo hay.

Metal Slug 7 aboga por el efecto continuista y es por ello que su compra solo está recomendada a los grandes fans de la franquicia. Donde más allá de la misión principal solo encontraremos como aliciente para ser rejugado las misiones de la Academia de Combate. Un conjunto de encargos donde una mando del Ejército nos encomienda retos tales como no morir en toda una fase, liquidar el mayor número de enemigos posibles o recolectar el máximo de objetos posibles a lo largo de un tramo de una misión. Un arcade de bolsillo a precio de novedad.

Conclusiones:

Metal Slug es un juego correcto y que sigue las directrices madres de la franquicia, pero que se ve lastrado enormemente por su escasa duración y sus pocas opciones rejugables. Se echa de menos un modo cooperativo.

Alternativas:

Cualquiera de los 6 capítulos anteriores y el X. Dentro de los arcades de scroll horizontal y acción desenfrenada sigue siendo uno de los pilares más fuertes de cualquier catálogo.

Positivo:

- Un nuevo Metal Slug, pero de bolsillo
- Mantiene la calidad gráfica de sus antecesores

Negativo:

- Muy caro para lo que ofrece
- No hay cooperativo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	70
duración	23
total	56

desarrolla: Guerrilla · **distribuidor:** Sony · **género:** Shooter · **texto/voces:** Castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

KILLZONE 2

¡Es la hora de la venganza!

La segunda parte del icono de Guerrilla, tras largos años de intenso trabajo y por méritos propios, se convierte en el shooter futurista por excelencia de Sony, volviéndose a su vez en toda una referencia en el género de los FPS junto al ya veterano Call of Duty 4



Cuando el planeta Vekta en manos del ejército ISA fue invadido por los Helghast, el coronel Templar, el sargento Rico, Luger y el coronel Hacka (mitad Helghast mitad humano) tuvieron que hacer frente a la amenaza Helghast en un FPS cargado de mucha tensión, traición, suspense y, acción, mucha acción. Hablamos de Killzone, la precuela para PS2 de esta fabulosa segunda entrega para PS3, que combina y potencia todos los elementos que hicieron grande al icono de Guerrilla, los desarrolladores de este espectacular título.

Y es que tras el traspiés que mucha gente se llevó tras saber que el tan soberbio y polémico tráiler de aquel E3 del 2005 de Killzone 2 no era “In-Game”, sino una forma más de expresión de lo que en teoría puede llegar a hacer PS3, los chicos de Guerrilla toma-

La controversia se convierte en creencia tras 4 años de duro trabajo en un proyecto tan ambicioso como generoso con killzone 2

ron buena nota de las críticas recibidas, para mostrarnos 4 años después el resultado final de su ambicioso proyecto. Pero tranquilos, que nadie se eche las manos a la cabeza: Killzone 2 ha cumplido todas las expectativas y dudas generadas por el famoso y controvertido tráiler.

La invasión de Helghan (planeta de los Helghast) a Vekta, ha tenido consecuencias inmediatas por parte de ambos bandos, y el emperador Scolar Visari ha fortalecido las mentes y el ejército Helghast así como el propio planeta Helghan con un objetivo claro: la venganza.

Como soldados ISA que somos, controlaremos al sargento Sev, quien será acompañado por sus compañeros de escuadrón Alpha: el sargento Rico (que vuelve al frente de guerra tras liberar sendas batallas en Killzone (PS2) y Killzone Liberation (PSP), Dante Garza y Shawn Natko, cuya relación y personalidad iremos conociendo a lo largo de la aventura, y quienes se adentran en el temible, peligroso y hostil planeta Helghan.

Entrando ya en el apartado técnico, Killzone 2 impresiona de principio a fin. Y es que el apartado gráfico está cuidado y trabajado hasta en el más mínimo detalle. El diseño y modelado de personajes, sus expresiones faciales y sus animaciones, casi casi nos harán creer que lo que vemos en pantalla es algo más que un cúmulo de miles y miles de polígonos entremezclados: cada personaje, tanto los “protas” como los Helghast, se mueven y se expresan corporalmente de una manera muy personal y fluida y sin sobresaltos, haciendo que reconozcamos quién es quién de manera fácil e intuitiva.

Zona de Guerra

Así se denomina la batalla Online que podremos disputar hasta un total de 32 jugadores y que también incluye conexión directa a Killzone.com así como un modo Offline para entrenarnos con bots.

Los modos Online disponibles son:

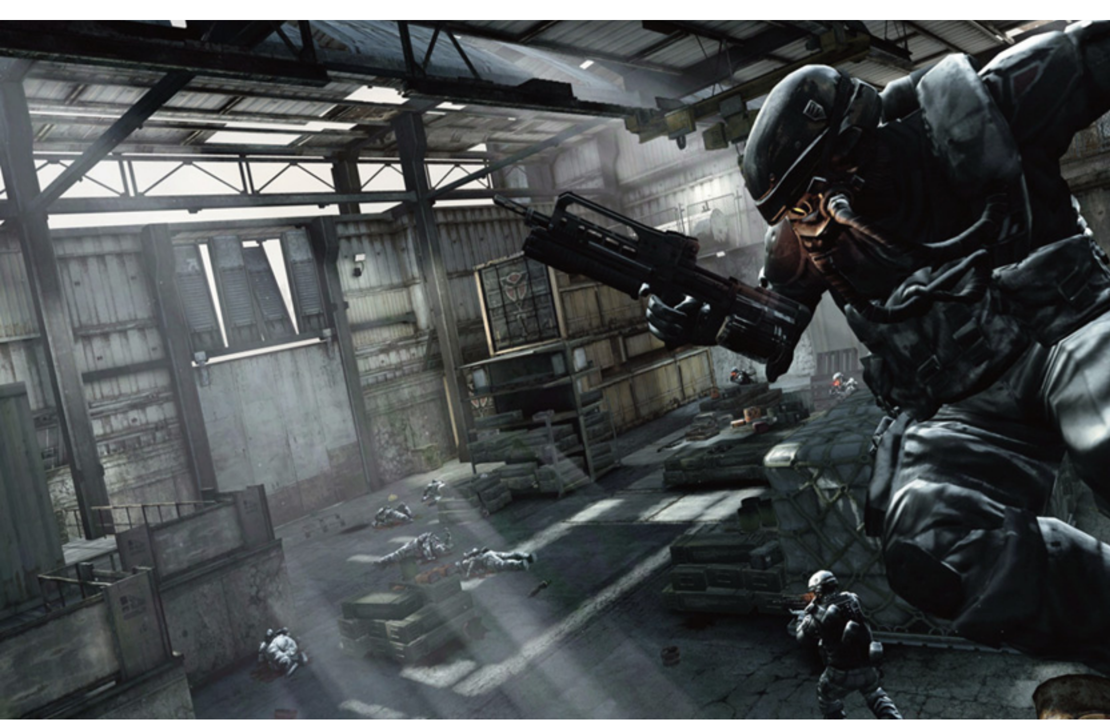
Asesinato
Acaba con el líder o defiéndelo.

BodyCount
Consigue la máxima puntuación posible acabando con cuantos enemigos puedas en el límite establecido.

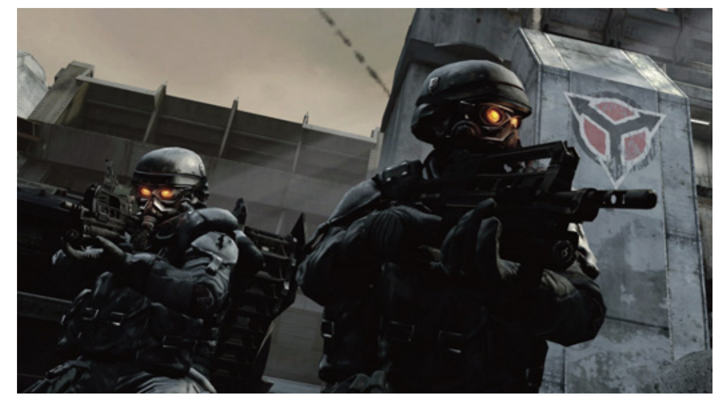
Capturar Bandera
Entregar un objetivo a nuestra zona.

Capturar y Mantener
Hazte con el puesto de mando y permanece allí para sumar puntos.

Buscar y Destruir
Defender o destruir bases mediante bombas C4 activas durante 30 seg.



El campo de batalla no podría ser más frenético y espectacular: los tiroteos entre ambos bandos resultan en un festín de luces, explosiones, humo y polvo, destrozos calculados en el entorno, etc., creando una atmósfera que nos sumergirá en esta particular y auténtica guerra, donde la supervivencia y el caos serán elementos reinantes a lo largo y ancho de toda la aventura.



Nuestros aliados reclutas del ejército ISA también nos acompañarán y ayudarán en la tarea del exterminio Helghast, pese a que muchos de ellos perderán la vida en combate y otros quedarán heridos mientras podemos observar cómo unos caen presos de las llamas, tiroteos y explosiones, y otros socorren a sus compañeros caídos, asistiéndolos e intentando reanimarlos, lo que nos hará sentirnos más involucrados.





La calidad gáfica es impresionante, tanto escenarios, personajes como animaciones están cuidadas al máximo

Entrando ahora en el apartado sonoro, decir que el título está completamente traducido y doblado al castellano salvo un “pequeño” detalle: la intro (por razones que desconocemos) no ha sido doblada, por lo que el discurso del emperador Helghast Visari se escucha en inglés y se lee en castellano, algo que resulta bastante chocante teniendo en cuenta que el resto del juego está perfectamente doblado, aunque eso sí, cabe destacar que se ha utilizado el mismo registro de voz para diferentes personajes, por lo que a veces no estaremos seguros de quién habla.

Analizando los escenarios, señalar que los 10 niveles de los que se compone Killzone 2 son muy extensos y presentan unas texturas y detalles realmente asombrosos, acordes con el aspecto general que luce todo el juego. Eso sí, predominan más los colores oscuros y monocromáticos que los colores claros y, aunque los chicos de Guerrilla se puedan escudar en que “es que el planeta Helghan es así”, la verdad es que se echa en falta más colorido en general. Por otra parte, 10 niveles que nos darán como mucho unas 10 horas de tensión y diversión a partes iguales, se nos antojan a poco, aunque sin embargo comprendamos también que las características de un proyecto tan exprimido y cuidado como este no se presenta todos los días.

Para terminar y a forma de conclusión, decir que Killzone 2 ha cumplido con creces las muchas expectativas que estaban puestas en él. La calidad del título tanto en términos técnicos como jugables son innegables, así como su historia y ambientación. Una obra maestra que no puedes pasar por alto.

Killzone 2 es un título que roza la perfección, aunque también tiene sus fallos y peca de sus errores

Conclusiones:

Gracias a su sublime apartado técnico, su ambientación, su frenética acción, y una puesta en escena espectacular que muestra una realización mimada hasta el más mínimo de los detalles, Killzone 2 se convierte en una joya que no puede faltar en la colección de ningún amante de los FPS en PS3.

Alternativas:

La alternativa más clara que se nos ocurre es el genial Call of Duty 4, que apuesta más por el realismo de los conflictos armados actuales que la ambientación futurista y única de Killzone 2, y que también presenta una realización impecable, conformando igualmente toda una joya de coleccionismo.

Positivo:

- Un prodigio técnico para la Next-Gen.

Negativo:

- Lo bueno se acaba rápido.

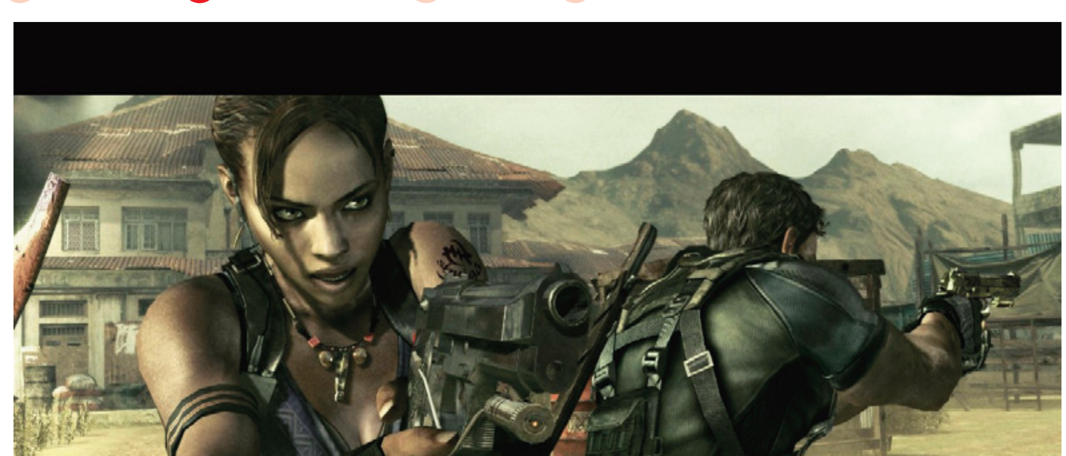
TEXTO: IBON ENSUNZA

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	90
duración	80
total	95

Una segunda opinión:

Gráficos soberbios y una iluminación casi idílica son las cartas de presentación de un juego que de por sí es mucho más. Aunque el ingrato control (demasiado lento hasta que te acostumbras) y algunos elementos argumentales bastante desaprovechados empañan el resultado final y trazan la delgada línea que separa las obras maestras intemporales de los juegos “simplemente” muy buenos. Todo un imprescindible.

Miguel Arán



desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** acción · **texto/voces:** ingles/castellano · **pvp:** 64,90 € · **edad:**+18

RESIDENT EVIL 5

Bienvenido al continente perdido

Abandonando la senda survival, la franquicia de Capcom apuesta por la línea continuesta en la primera incursión en las consolas mal llamadas "next gen". RE5 es basicamente un RE4 hormonado hasta las cejas

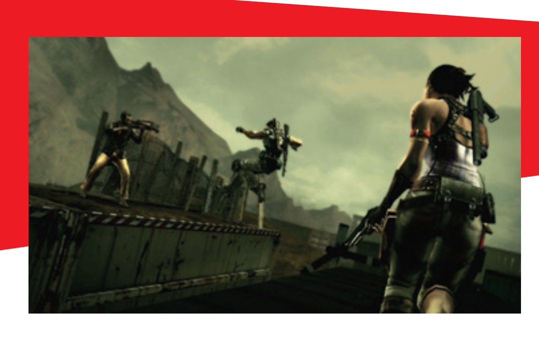
Lejos quedaron los tiempos en los que Resident Evil era sinónimo de survival. Los zombis lentos y estúpidos que esperaban tras cualquier esquina dieron paso a hordas inteligentes que atacaban sabiéndose de la ventaja que ofrece la emboscada grupal. La ambientación pasó a un segundo plano y se reinventó la franquicia para encaminarla al género de acción. Resident Evil 4 se presentó con un lavado de cara que pronto lo consagró como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Esta vez no ha habido esa ruptura tan drástica, y lo que nos encontraremos en esta quinta entrega es lo mismo que ya viemos anteriormente, aunque potenciado en los pilares que ofrecen los sistemas actuales. Es lo mismo, pero es más y sobre todo, es mejor. Sin embargo esta apuesta no llega a sorprender como lo hizo su inmediato predecesor.

La primera toma de contacto con el juego es realmente sobrecogedora. El escenario creado por Capcom llega a plantearse si los sistemas actuales presentan algún límite real. Si creías que Gears of War, Uncharted o el reciente FarCry 2 eran soberbios, esperate a ver la recreación de Capcom de esta África virtual.

Los dos personajes principales lucen un modelado soberbio, que para nada desentona con los entornos tan detallados que esconde la aventura. Un motor gráfico tremendamente pulido que muestra su mejor cara en el fantástico empleo de la luz. Sin lugar

Tomando el control de Chris redfield, viajaremos a los confines de la áfrica más profunda para poner fin a esta locura





a dudas, el mejor juego hasta la fecha en este apartado. Si hay que poner un pero, este sería el clipping que adolece en determinados momentos. No es algo que pase continuamente, pero está ahí, y en determinados momentos, puede resultar bastante molesto por el parpadeo intermitente contínuo que presenta en determinadas fases.

Pero si los gráficos han marcado camino, no le ha ido a la zaga el exquisito trato que ha recibido el apartado sonoro. Si tomamos como referente a Dead Space en este aspecto, el 5.1 de RE5 se presenta medio peldaño por debajo. Es entendible puesto que aquí la ambientación no está tan presente y no incide tanto en el desarrollo de la aventura. Sin embargo es digno de elogio el trabajo puesto en el, con unos canales limpios y unos efectos muy bien conseguidos. Una pena que sigamos disfrutando estos trabajos en versión orginal y no en idioma patrio.

Si hay algo que ha sido criticado desde el lanzamiento de la demo y que seguramente lo siga siendo hasta la salida de una nueva entrega de Resident Evil es la jugabilidad. En esta nueva entrega se mantiene la misma cámara que en la última aventura de Leon. S Kennedy, con un sistema jugable calcado a la cuarta entrega. La cámara está posicionada detrás del personaje permitiéndonos ver todo el escenario moviendo el stick derecho, al más puro estilo juego de acción. Tenemos la opción de elegir la configuración de los botones. Si elegimos la configuración por defecto el gatillo izquierdo lo usaremos para apuntar y el derecho para disparar. El botón superior izquierdo sirve para desenfundar el cuchillo y el derecho para activar o desactivar el mapa, que nos indicará en todo momento dónde se encuentra nuestro objetivo, por lo que será imposible perderse.

Los botones frontales los usaremos para correr, interactuar con objetos y abrir puertas, dar órdenes y abrir el inventario. A diferen-

Un vistazo atrás

Aunque muchos se empeñen en catalogarlo como el primer Survival Horror, no fué así ni mucho menos. La primera apuesta a gran escala en este género la protagonizó Alone in the Dark, para PC y que vió la luz en 1992.

Durante los primeros lanzamientos de la franquicia, Resident compartió el honor de ser el referente del género junto a Silent Hill. A día de hoy ámbos han abandonado ese honor. Uno por su reconversión al género de acción, y el otro por la particular travesía por el desierto que vive Konami. Dead Space se ha ganado por derecho propio y de manera totalmente inesperada el trono dejado por ámbos.



El único pero que se le puede plantear a nivel gráfico es el cliping en determinados momentos del juego



cia de otras entregas, el inventario se abre en tiempo real mediante un menú desplegable que nos permite ver los objetos de Chris y Sheva. Teniendo a Sheva como compañera, podemos intercambiar objetos. Será fundamental aprender rápidamente a manejar el inventario, para tener todas las armas preparadas y para repartir la munición con nuestra compañera. Para intercambiar los objetos o curarnos mutuamente deberemos estar cerca uno del otro, sino no será posible. El cuchillo de Chris no ocupa espacio en el inventario, por lo que no nos podremos deshacer de él.

A lo largo del juego encontraremos oro y diferentes objetos valiosos que podemos vender al finalizar cualquier capítulo. El dinero obtenido puede ser usado para comprar nuevas armas u objetos de primeros auxilios, o para mejorar las armas que ya tenemos, como la potencia, la velocidad de recarga...

La munición es abundante en determinados momentos del juego. La encontraremos en dentro de diferentes objetos, como cajas o jarrones. Cada vez que eliminemos a un Majini nos dejará munición u otro elemento, como hierba verde o roja y oro. Pero cuando nos encontremos con un jefe final acabaremos recorriendo el escenario en busca de este preciado bien que empezará a escasear.

Los Quick Time Events estarán presentes durante el juego y en determinadas cinemáticas. Durante el juego estos QTE aparecerán normalmente en los combates "cuerpo a cuerpo" con los Majini y

Chris Redfield, miembro del equipo BRAVO del grupo de élite S.T.A.R.S.

Redfield fue el primer personaje masculino de la franquicia. Encargado de acudir a Racoon City la fatídica noche del 24 de Julio de 1998. Lo que ocurrió trás los muros de la mansión Umbrella cambió para siempre tanto su vida como la de sus allegados.

Después de aquél episodio decidió enrolarse en la BSAA, un grupo de operaciones especiales especializado en la lucha contra el bioterrorismo. Un grupo al que también pertenece Leon S. Kennedy, protagonista de la cuarta entrega numerada de la serie.

En la primera entrega compartió protagonismo con Jill Valentine y Wesker, personajes fundamentales que tomaron protagonismo en las entregas venideras. Su hermana, Clarie Redfield protagonizó junto a Leon la segunda entrega de la franquicia.

para defendernos de los ataques de un jefe final. Si disparamos a un enemigo a las piernas, por ejemplo, tendremos opción de realizar un "gancho" para derribarlo, un fuerte pisotón una vez cae al suelo o romperle el cuello por la espalda. También podemos encadenar golpes con Sheva, hasta un total de tres.

La imposibilidad de avanzar y disparar a la vez es algo engorroso debido al mayor número de enemigos con los que nos enfrentaremos. A este anticuado sistema para un juego de acción se le ha añadido un sistema de cobertura. Podremos cubrirnos tras una pared o conjunto de cajas con el botón de interactuar con objetos y apuntar con el gatillo.

Como se ha podido ver en imágenes, al menos una misión será a bordo de vehículos todoterreno y pequeñas barcas. El apartado de enemigos es variado. Los Majini son los más comunes, que van armados con tuberias, botellas, llaves inglesas... que normalmente atacaran en grupo. Éstos cambian en función del escenario, por lo que los encontraremos de diferente tipo en función del lugar. Vuelven los enemigos de anteriores entregas, como los Lickers, que regresan más resistentes y atacando en grupo.

En cada capítulo invertiremos normalmente media hora de juego. La duración total del juego en dificultad Aficionado supera las 10 horas. A lo largo de la historia no encontraremos ningún puzzle que suponga un gran reto, por lo que no nos llevará mucho tiempo resolverlos.

Un gran juego que posee un excelente cooperativo que remata la faena de manera soberbia. La posibilidad de poder vivir desde el principio hasta el fín toda la aventura en compañía de un amigo es la guinda que corona el pastel de un juego que se presenta como la mayor apuesta de este principio de año para ámbos sistemas.



La posibilidad de poder disfrutar la aventura por completo en modo cooperativo es uno de sus alicientes principales

Conclusiones:

Un juego realmente notable que roza el sobresaliente en algunos aspectos. Sin embargo las escasas innovaciones y su jugabilidad tan tosca acaban lastrándolo a lo largo de toda la aventura.

Alternativas:

Si buscamos un survival real, la alternativa es Dead Space. Si por el contrario buscamos el enemigo natural en el género de acción, tal vez debamos irnos a los eternos Gears of War o Killzone 2.

Positivo:

- *El excelente trabajo de la luz*
- *El modo cooperativo*

Negativo:

- *Su jugabilidad no es nada intuitiva*
- *La dificultad tan poco ajustada*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
GONZALO MAULEÓN

gráficos	94
sonido	93
jugabilidad	80
duración	86
total	**87**

Una segunda opinión:

Resident Evil 5 mantiene los elementos que hicieron grande a su predecesor y, pese a que esto no signifique nada malo (ni mucho menos), la sensación de terror tan característica de los inicios de la saga ha quedado en un segundo plano para dar paso a la acción más directa. Estamos expectantes por los cambios que Capcom asegura que ofrecerá la próxima entrega...

Ibon Ensunza

SHENMUE





FICHA TÉCNICA Año: 2000 - Plataforma: Dreamcast - Género: RPG

Querido y odiado, Shenmue nunca dejó indiferente a nadie. Su apuesta por construir un mundo totalmente virtual fue un concepto muy adelantado a su tiempo

En 1994 se empezó a desarrollar uno de los mejores juegos de la historia. De la mano de Yu Suzuki, (creador de sagas como Virtua Fighter), se creó un juego del que según palabras de su creador, "El objetivo es sumergir de pleno al jugador en la historia y su mundo, y crear una experiencia completamente nueva".
Junto a su equipo de AM2 se dedicó a desarrollar este juego en la consola Saturn, pero debido a que la Saturn duró muy poco en el mercado, decidieron continuar el juego en el siguiente hardware doméstico de SEGA, ni más ni menos que la Dreamcast.

Finalmente en el año 2000 fue lanzado al mercado, con el titulo de "Shenmue", la era de los 128 bits había empezado.

La historia del juego comienza el 29 de Noviembre de 1986, en la población de Yokosuka. Ryo vuelve a casa y se da cuenta de que algo no va bien, se dirige al dojo, donde su padre esta siendo golpeado por Lan Di, quien se enfrenta contra él pero muere a manos de este. Ryo quiere venganza, por lo que inicia un viaje que lo llevará hasta el asesino de su padre.

Este es el comienzo del considerado por muchos el mejor



Shenmue fue concebido originalmente para Saturn. Pero la delicada situación que vivió la máquina hizo que el proyecto se replanteara por completo. Dreamcas sería su destino final

juego de la historia.

Es muy difícil describir con palabras la grandiosidad de este juego, ya que contiene tal cantidad de detalles, que se tardarían meses en poder explicarlos.
En este juego todo está vivo, la gente va a trabajar, podemos ver a colegialas paseando por el barrio, dar de comer a gatos vagabundos...

Escuchar música con nuestros cassetes preferidos, ir a las recreativas, jugar con la Saturn en nuestra casa, comprar pilas, leche, pescado, mapas para no perdernos por la ciudad, coger el autobús, comprar latas de bebida, montar en moto, podemos hasta trajabar en los muelles e incluso comprar muñecos de juegos ilustres como Sonic. En definitiva, las posibilidades de juego eran inmensas. El juego lucía unos gráficos de infarto para la época, los personajes eran casi reales: las texturas de su ropa, pelo, cara, manos, etc. Además por primera vez en un juego se podía ver el estado de ánimo de los personajes a través de los gestos de su cara. Este era sin duda uno de los puntos fuertes del juego.

El juego lucía unos escenarios completamente tridimensionales con una calidad de detalles altísima. Podíamos encontrar una gran variedad de escenarios, desde el típico bosque con su gran variedad de árboles o el típico barrio japonés con sus bares y casas o incluso una zona portuaria con sus muelles, barcos, grúas, etc.

Otro de los aspectos del juego era el uso del tiempo, ya que Ryo en todo momento llevaba un reloj que nos marcaba la hora, y que era muy útil, ya que en algunas misiones, teníamos que quedar a una determinada hora. Además el juego se jugaba en tiempo real, por lo que dependiendo de la hora podía ser día, tarde o noche. Sin duda otro aspecto a resaltar era su extraordinaria banda sonora, que estaba realizada por el aclamado compositor Yuzo Koshiro y que contenía melodías al más puro estilo oriental, con canciones excelentes como Shen Hua.

En cuanto a la jugabilidad el juego se podía dividir en diferentes modos:



Shenmue recreaba con gran maestria los escenarios nipones de la época. Su potente motor gráfico supuso un verdadero precedente

Free Quest

Este era sin duda el modo que más utilizábamos en el juego, y era el que nos obligaba a investigar, hablar con la gente, encontrar objetos, etc.

Free Battle

En algunos momentos del juego nos las teníamos que ver con matones a los que les dábamos una tunda con un estilo de juego a lo Virtua Figther.

Quick Time Event

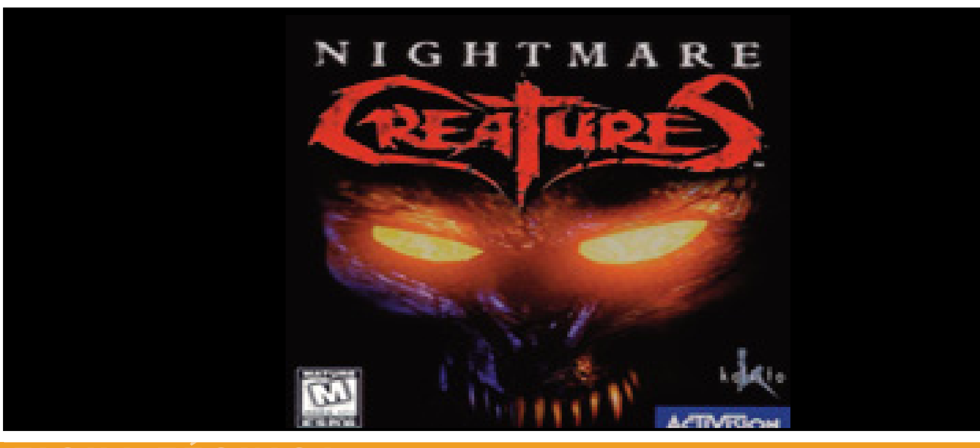
Esta fue una de las grandes novedades de este juego, consistía en escenas cinemáticas en las que podíamos interactuar, pulsando un botón en un determinado momento.

Como curiosidad decir que el juego incluía un cuarto GD-Rom llamado Shenmue Passport que contenía una serie de extras para el juego.

En definitiva, nos encontramos ante uno de los mejores juegos de la historia, que lamentablemente llegó solo en inglés a España, motivo por el cual pasaría para mucha gente casi desapercibido.

TEXTO: SALVADOR VARELA

NIGHTMARE CREATURES



FICHA TÉCNICA Año: 1997 - Plataforma: PSX, PC y Nintendo 64 - Género: Acción

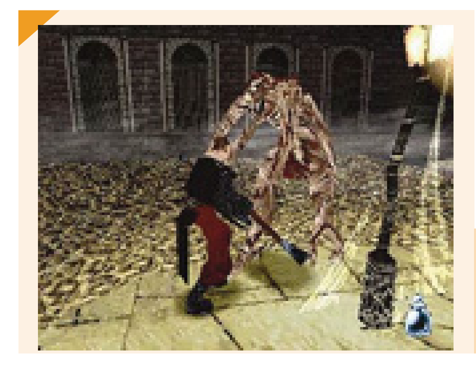
Uno de los pioneros en el género del "survival horror" que a pesar de no recibir buenas críticas consiguió hacerse un hueco importante en el sector

En un año en el que dos de los más representativos exponentes del género del "survival horror" (entiéndase que hablo de Resident Evil y Silent Hill) han sacado una nueva entrega al mercado me ha venido a la mente una aventura, lejana ya en el tiempo pero cercana a la inverosímil nostalgia, una aventura tachada de mediocre por muchos pero que consiguió pese a ello hacerse un nombre dentro del catálogo tanto de PlayStation como de PC.

Nightmare Creatures, por si alguno andaba todavía desorientado, vio la luz hace ya doce años. Un año antes, en 1996, había entrado en nuestras vidas el primer Resident Evil y aún no teníamos constancia de Silent Hill, que fue lanzado el 31 de Enero de 1999. Con esta cronología quiero añadirle un punto de valor a la obra de Kalisto Entertainment, contemporánea a dos de los mejores juegos que la industria ha producido y que bien podría ser hoy en día una exitosa franquicia como lo son las dos anteriormente mencionadas. Y considero esta apreciación importante porque en cierto modo ayudó a establecer los puntos claves que un buen "survival horror" necesita: acción, exploración, puzles y por supuesto el continuo jugueteo con el terror. Todos y cada uno de los puntos expuestos en la anterior numeración forman parte del conjunto de lo que Nightmare Creatures ofrece.

Dándome un revés a mí mismo e intentando que poco a poco acabe convirtiéndose en algo habitual no analizaré el apartado técnico del juego, o al menos en lo que al tema gráfico y sonoro se refiere. Pienso cada vez más firmemente que no es lógico ni demasiado objetivo valorar en este sentido a un juego que ya supera los dos lustros de vida. Es por ello que me centraré en aquellos puntos que pueden resultar más interesantes, con el objetivo, a medias reconocido, de producir en todos vosotros ese cosquilleo que haga que busquéis la llave del baúl de los recuerdos donde amontona polvo vuestro ejemplar de Nightmare Creatures.

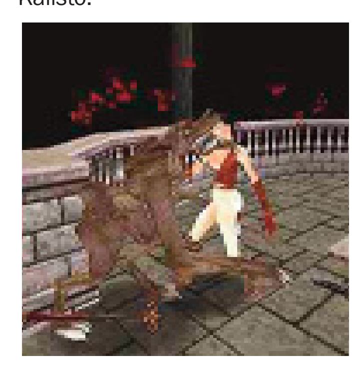
Quizás el punto más interesante que el juego nos ofrece es su historia. La obra de Kalisto Entertainment nos sumerge en un Londres del primer tercio del siglo diecinueve cargado de elementos de terror gótico. Existe en la ciudad una hermandad, Brotherhood, que primero en 1666 y después en 1834 (año en el que transcurre el juego) ha intentado crear un ejército de súper hombres con el fin de poder dominar el mundo. Por desgracia para ellos el experimento no sale bien



Aunque técnicamente haya quedado desfasado, nightmare creatures aún cuenta con una ambientación muy lograda

en ninguno de los dos casos y en lugar de súper hombres crean monstruos, las criaturas de pesadilla que dan nombre al juego. Al frente de todo este tinglado del mal está Adam Crowley, un enigmático alquimista con cara de pocos amigos. Por el lado del bien están Ignatius Blasckward y Nadia Franciscus (y su padre Jean), que a su vez son los dos personajes a los que podremos optar para completar la aventura. Todo esto como inicio y desenlace, como nudo encontraremos alguna que otra sorpresa que hará todavía más interesante la historia.

La segunda gran baza de Nightmare Creatures fue su lograda ambientación y su diversidad de escenarios. Una ciudad de Londres oscura, siniestra, lúgubre y que esconde multitud de escenarios diferentes (las dieciséis fases con las que consta son muy diferentes entre sí) es el mejor escenario posible para un juego de terror. Valga como nota a pie de página una apreciación personal, el juego bebe de la obra del escritor inglés Stephen Knight, famoso por sus obras The Brotherhood (¿les suena de algo?) y Jack the Ripper: The Final Solution. La ciudad de Londres que se nos presenta en la historia de Jack el destripador guarda una fuerte similitud con la recreada en la obra de Kalisto.





Para evitar que todo sean flores criticaré el punto más endeble del videojuego, su control. Habiendo salido el mismo año que la primera aventura de Lara Croft es casi un insulto que Kalisto nos ofreciese un control tan pobre en Nightmare Creatures. Los personajes no reaccionaban bien a nuestras órdenes y la fluidez era tan nula que conseguía convertir la experiencia de juego en una encrucijada. ¡Con lo bien que se movía Lara!

Para finalizar toca añadir que el juego contó con una segunda parte que recibió mejores críticas que la primera pero que contó con una menor repercusión. Aunque esto ya como diría Wolfgang Petersen en su historia interminable “es otra historia”.

TEXTO: RAÚL FRÍAS



Segunda Generación

FICHA TÉCNICA Año: 1999 - Plataforma: Game Boy/GBC - Género: RPG

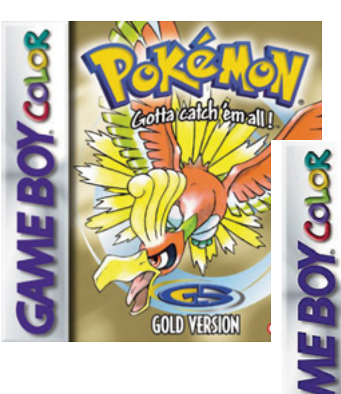
Los Pokémon han sembrado desde su salida una fiebre que ha surcado todo el mundo, desfilando sus centenares y centenares de criaturas por televisión y consolas para el disfrute total

Tal y como se explicaba en la sección retro del número anterior de la revista, del año 96 al año 99 las versiones monocromáticas de Pokémon arrasaban por el mundo. El planteamiento profundo de un RPG por turnos basado en capturar y entrenar criaturas con poderes extraordinarios causó un brutal fenómeno fan que provocó miles y miles de millones en beneficios.

Como es obvio, el filón se aprovechó poco después para dar a luz una versión mejorada con elementos de la serie de televisión llamada Pokémon Amarillo, también conocida como Pocket Monsters: Pikachu o Pokémon Show. Este juego sólo sería una pequeña demostración de cuánto se podría mejorar la fórmula que tanto éxito produjo en su momento, y de hecho se mejoró enormemente poco después.

La Segunda Generación

Poco después de la salida de Pokémon Amarillo, el mundo esperaba en vilo las nuevas ediciones de Pokémon. Debido al gran lapso de tiempo entre las versiones japonesa, americana y europea, en varias regiones del mundo se filtraron la lista de nuevas criaturas con sus nombres en





Esta vez las portadas estaban adornadas con *ho-oh* (oro) y *lugia* (plata), criaturas legendarias de gran importancia en el juego

japonés mucho antes de que las nuevas ediciones llegaran a dichos lugares.

Entre el año 99 y el 2001 empezaron a salir por fin a la venta las nuevas ediciones de Pokémon. Esta vez tenían como nombre metales preciosos: Oro y Plata, y encerraban una cantidad de mejoras impresionantes que acercaban a Game Boy al límite de su potencia. Todo había sido mejorado, desde el sistema de juego, que había sido equilibrado con nuevos tipos y ataques, hasta el apartado gráfico, que poseía unos sprites y escenarios mucho más detallados y coloristas.

Como en la vida real

Una de las mayores novedades que convertían a Pokémon Oro y Plata en uno de los juegos más vanguardistas de Game Boy era el hecho de que el cartucho poseía una pila en su interior capaz de mantener un reloj interno. Esto permitía que el juego tuviese fecha y hora en tiempo real, existiesen eventos a ciertas horas y ciertos días de la semana, y que hubiese transición día/noche. En total, existían la mañana (de 6 AM a 10 AM), el día (de 10 AM a 6 PM) y la noche (6 PM a 6 AM), con criaturas que solo aparecían en determinadas fases del día.

Además, los Pokémon, como seres vivos que son, empezaron a poderse reproducir, siéndoles añadido género. Curiosamente, se decidió que todas las criaturas fueran ovíparas, naciendo de huevos fuese cual fuese su fisiología. Aunque la reproducción Pokémon parezca más un minijuego o un pasatiempo sin más dentro del juego, complicó muchísimo lo que se conoce como metajuego, complicándolo con términos como genética Pokémon, movimientos huevo o grupos huevo.

Como último detalle paralelo a la vida real, se incluyó también en el juego el PokéGear, un dispositivo que sirve como radio, mapa, agenda e incluso teléfono. La inclusión de este último es esencial, puesto que permite contactar con tu madre, con personajes importantes como el Profesor Elm o con entrenadores que ya hayas luchado para volver a luchar con ellos poco después.

Expandiendo el mundo

Una decisión magistral a la hora de desarrollar Pokémon Oro y Plata fue la de no desechar todas las localizaciones del juego anterior. Los jugadores se habían encariñado con muchos personajes tanto por aparecer en Rojo/Azul/Amarillo como por aparecer en la serie de televisión, y toda la región de Kanto, donde se desarrolla la primera generación, aparece también en la segunda.

Aún así, Oro y Plata poseen una región totalmente nueva, Johto, con 100 nuevos Pokémon, 8 líderes de gimnasio, islas, lagos, un nuevo rival y montones de nuevas ideas que expandían y equilibraban a su vez el pequeño mundo que se había ideado alrededor de los Pokémon. Por ejemplo, se implementó un concurso de captura de bichos, que se realizaba los Martes, Jueves y Sábados, o también por ejemplo la Lotería Pokémon. Como dije, la región de Kanto era totalmente accesible de nuevo, aunque con pequeños cambios. Oro y Plata

Rumores de remake

Viendo el aluvión de características que tienen en común las últimas ediciones de Pokémon (Diamante/Perla) con las de la segunda generación, muchísimos fans de todo el planeta especulan con lo que podría ser un muy factible remake de Pokémon Oro/Plata para Nintendo DS.

No es una idea descabellada, puesto que este año se cumplen 10 años de la salida de los juegos en Japón, y además en Game Boy Advance tuvieron lugar los remakes de Pokémon Verde y Rojo, los primeros juegos de Pokémon.



transcurren cronológicamente 3 años después de Rojo y Azul, por lo que se incluyeron ciertos cambios en los personajes y lugares de éstos. Por ejemplo, Koga, líder de gimnasio de Ciudad Fucsia, en Oro y Plata es miembro del Alto Mando de la Liga Pokémon, y es su hija la que está al cargo de su gimnasio. También por ejemplo Isla Canela ha sido arrasada, y para confrontar a Blaine tendrás que viajar hasta Islas Espuma, lugar que en la anterior generación albergaba una mazmorra donde se podía capturar al legendario Articuno. Muchas mazmorras han sido eliminadas también (La Cueva Celeste, donde aparecía Mewtwo está cerrada, y la Central Energía abandonada donde aparecía Zapdos ha sido reabierta, por poner algunos ejemplos).

Kanto era accesible tras haber conseguido la 8ª medalla de Johto, accediendo a la región para poder llegar a Meseta Añil, lugar donde la Liga Pokémon también estaba en la primera parte. La principal diferencia entre ambas generaciones es que en Oro y Plata accedes desde el oeste, pudiendo llegar a las zonas de Kanto visitadas en la generación anterior solo después de finalizar la Liga. En Kanto puedes volver a combatir los líderes de gimnasio, aunque con un nivel muy superior y alineaciones diferentes. Además, Kanto es el hogar de algunas de las 100 nuevas criaturas, como por ejemplo Murkrow o Houndour, que se obtienen de noche cerca de Ciudad Azulona.

Pokémon...más adulto

Algo que se percibe desde el principio del juego es un comportamiento mucho más adulto tanto de personajes como por la trama en general. El Team Rocket tiene objetivos más claros, el rival en esta entrega es un villano que roba su primer Pokémon y los maltrata, etcétera. Además el paso nostálgico por Kanto le da muchísima más humanidad a unos personajes que experimentan cambios reales en los 3 años transcurridos tras Rojo/Azul. Son detalles sutiles y que quizá un jugador ocasional quizá no asimila, pero si se ha jugado el anterior juego en profundidad, todos esos detalles están ahí.

La dificultad también se ha mejorado sensiblemente, llegando a existir parajes donde los Pokémon salvajes pueden incluso ser una amenaza (Mt. Plateado, por ejemplo).

Mecánica igualada

Una de las pocas lacras de Rojo y Azul es el hecho de que algunos tipos de Pokémon no estaban bien equilibrados, siendo o bien demasiado débiles (tipo Bicho) o bien demasiado poderosos (Psíquico o Fantasma). Para igualar la situación, se añadieron dos nuevos tipos, Acero y Siniestro, siendo las únicas modificaciones a los tipos elementales hasta el día de hoy. Se añadieron bastantes incorporaciones a los tipos más débiles, a excepción del tipo Dragón, que solo tuvo una criatura como añadido.

Además, muchas más partes de la mecánica fueron ampliadas y mejoradas. Se incorporaron nuevas formas de evolución (mediante felicidad), preevoluciones, los stats fueron reorganizados (Especial, el stat que determinaba la potencia de los ataques de tipos especiales como el agua o el rayo, pasaba a diferenciarse en Ataque y Defensa Especial), se añadió mucha más cohesión y lógica a las criaturas, y se añadieron criaturas míticas como Lugia o Ho-Oh, que ilustraban cada uno las portadas de los juegos Plata y Oro respectivamente.



La región de Jonto es un lugar completamente nuevo, sin embargo está conectado a Kanto mediente las cataratas Tohjo (un claro anagrama)

Pero no acaba ahí. En cada juego las criaturas tenían un sprite diferente, se aumentó la dificultad y la importancia del Team Rocket en el juego, se añadieron los Pokémon brillantes (con una característica animación para diferenciarlos cuando se jugase en Game Boy, que no era capaz de representar colores), e incluso se introdujeron elementos del manga de Pokémon. Azul, un personaje recurrente en los mangas de la primera generación (equivalente a Gary del anime) es líder de gimnasio, y Rojo (equivalente a Ash en la serie) es el rival más poderoso a enfrentar en el juego, tras haber conseguido las 16 medallas del juego.



Versión mejorada: Cristal

Al igual que ocurrió con Pokémon Amarillo, también se sacó a la venta una versión mejorada de los juegos de la segunda generación. En Europa precisamente llegó con apenas unos meses de margen desde la llegada de Oro y Plata, y supuso varios cambios en la franquicia Pokémon que perdurarían mucho después.

El principal era el hecho de que Pokémon jamás volvería a ser compatible con la clásica Game Boy. La amplia paleta de colores de Pokémon Cristal hizo que el juego fuese incompatible con la vieja Game Boy. Eso, unido al hecho de que por primera vez se podía encarnar a una protagonista femenina y el hecho de que ahora todos los sprites de Pokémon estuviesen animados puso el listón muy alto y sentó las bases para todos los juegos de Pokémon posteriores, haciendo de las versiones "especiales" un clásico, repitiéndose en las generaciones posteriores con Pokémon Esmeralda o el aún por llegar Pokémon Platino.



Los patrones acerca de las criaturas legendarias seguían intactos. Por ejemplo, es habitual que en todos los juegos de pokémon haya tres criaturas legendarias directamente relacionadas entre sí, como en la foto

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

La Saga Street Fighter

Street Fighter Alpha

Street Fighter III



Creando escuela juego tras juego.

Pese a contar cada entrega de Street Fighter con una calidad fuera de lo normal, en pocas ocasiones obtuvieron el éxito buscado.
Pese a todo, Street Fighter continua siendo a día de hoy el Beat´em up mas popular.

Corría el año 1993 cuando Capcom lanzó Super Street Fighter II: The new challengers.
El juego tuvo una gran acogida pero los fans empezaban a cansarse de tanta secuela de Street Fighter II, y deseaban que Capcom se decidiese por fin a lanzar lo que fuese una nueva entrega de Street Fighter. No seria hasta 1995 cuando Capcom lanzó la siguiente entrega, Street Figter Zero en Japón y Street Fighter Alpha: Warrior´s Dreams en Europa y USA, la que seria la entrega 0 de Street Fighter, es decir la precuela de Street Fighter.

Street Fighter Alpha salió al mercado bajo una difícil situación. En los arcades acababan de aparecer los juegos 3D y tenían absolutamente impresionados a los jugadores, parecía que a nadie le interesasen ya los juegos en 2D por mucha calidad que atesorasen, y juegos como Virtua Fighter, Tekken o Dead or Alive hacían disfrutar mas a los jugadores, que la secuela de Street Fighter II. Esto hizo a Capcom intentar adaptar su saga a las 3D con la subsaga EX, la cual tampoco terminó triunfando y está abandonada indefinidamente desde el año 2001.
En consola su lanzamiento coincidió con el de las recién llegadas Saturn y PSX, consolas para las que fue programado, pero puesto que eran muy caras y estaban poco extendidas entre los jugadores el juego no llegó a demasiado público. Cabe destacar que Street Fighter Alpha 2 si fue lanzado en Super Nintendo cuando las ventas de la consola de Nintendo eran muy bajas, quizás si hubiesen lanzado el primer Alpha en Super Nintendo los resultados hubiesen sido diferentes.

Street Fighter Alpha cambia muchas cosas de Street Fighter pero la estructura de juego y movimientos de los personajes se mantienen en la línea de los de Super Street Fighter II X.

Gráficamente Street Fighter Alpha adquiere un estilo mas cercano al



Los defectos y virtudes contrastaban en Street Fighter Alpha, fijaros en la calidad de este escenario.



manga, especialmente en el diseño de los luchadores, el cual continuaba siendo magnifico, pero con un estilo más cercano a los dibujos animados japoneses, el cual que no gustó en exceso fuera de Japón. Solo disponíamos de 10 luchadores seleccionables, una cifra demasiado escasa y además su diseño era extraño, se había eliminado el estilo de luchador característico o caricaturesco de cada país, para hacer luchadores extravagantes, muchos de



ellos reciclados de los juegos como Final Fight y anteriores entregas de Street Fighter con la intención de unir a los fans de las dos sagas, pero que no terminaron de ser aceptados en aquel momento por los jugadores.
Los escenarios tenían un diseño flojo y en general lucían peor que los creados cuatro años antes para Street Fighter II.

El apartado sonoro no se resintió en exceso, las melodías continuaban con el mismo estilo que en Street Fighter II, aunque sin el mismo carisma. En los enfrentamientos



El carisma de personajes como Ryu o Ken continua acentuándose en estas nuevas entregas, gracias a la expansión de los super combos.

contra viejos conocidos sonaban remixes de las melodías originales de Street Fighter II, uno de los guiños a Street Fighter II mas disfrutables .

Jugablemente si que se notaba la evolución. Para empezar los rivales tenían plena consciencia de la posibilidad de realizar combos y por lo tanto era habitual recibir cadenas de golpes, algo que no sucedía en Street Fighter II. Por otro lado, los combos se exageraron en muchos casos de tal manera un shoryuken podía acumular un combo de 4 golpes.
Era posible cubrirse mientras se saltaba, algo que no ha gustado en exceso a los fans de la saga y seria suprimido en el resto de entregas de Street Fighter a excepción de los Alpha.
Para colmo, muchos fans se quejaban de tener una jugabilidad un tanto brusca.
Por otro lado, el torneo variaba en función del personaje elegido, siguiendo cada uno su propio camino e historia diferente.

Street Fighter Alpha fue el primero en el que se omitieron las fases de Bonus, Bonus que continuarían sin aparecer durante las tres entregas de la serie Alpha.

Como opinión personal, Street Fighter Alpha me parece una de las peores entregas de la Saga, solo por detrás del Street Fighter original.

En el año 1996 llego Street Fighter Zero/Alpha 2, con unos escenarios mejor definidos, un control más suave y la posibilidad de elegir entre velocidad normal y turbo. Se añadieron 8 personajes nuevos casi todos procedentes de Street Fighter II o Final Fight y el diseño tanto de los nuevos como de los que ya aparecían en Alpha era más adulto y serio, pese a continuar bajo un estilo manga.

El juego tampoco cosechó el éxito que Capcom esperaba de él pese a ser un juego de una calidad bastante alta. Los fans comenzaban a tachar a Capcom de explotar una y otra vez el mismo juego, la misma formula y Street Fighter comenzaba su caída libre. Empezaba a perder credibilidad.

En 1998 Capcom decidió dar el todo por el todo programando Street Fighter Alpha 3.
El juego permitía elegir entre 25 luchadores, llegando en la fantástica versión Dreamcast (posteriormente adaptada a PS2 en Street Fighter Aplha Anthology) hasta los 35 luchadores seleccionables, incluyendo los poderosos Shin Akuma, Evil Ryu y Final Vega (las versiones para GBA y PSP ofrecían 4 luchadores mas, pero eran inferiores técnicamente). No conformándose con esto, el juego permitía elegir entre 2 velocidades de turbo, y varias modalidades ISM que expandían las posibilidades de lucha hasta el infinito. Si ya de por si las posibilidades del arcade eran eternas, la









versiones de Playstation, Saturn y especialmente Dreamcast venían con multitud de modos de juegos con los que se hacia necesario tomarse un año sabático solo para disfrutar completamente este Street Fighter Alpha 3, destacando por encima de todos el modo World Tour, en el que podíamos ir viajando por el mundo, luchar contra los oponentes mas poderosos y subir el nivel de nuestro luchador en estos combates.

Gráficamente el juego luce realmente espectacular. Los diseños de personajes y escenarios estaban realizados con suma minuciosidad y detallismo. También volvían muchos de los personajes clásicos de Street Fighter II como Blanka, Honda o Balrog.

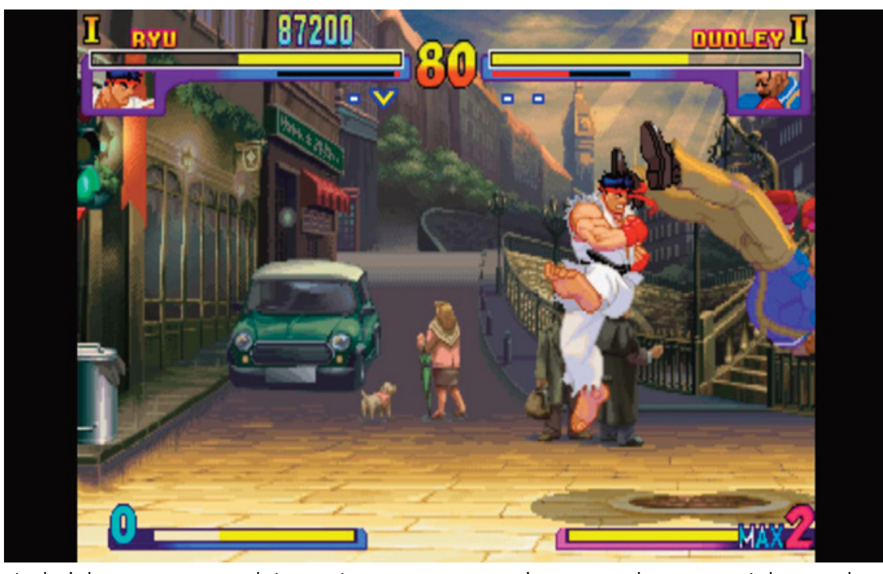
Las melodias fueron diseñadas de nuevo, tomando un estilo totalmente nuevo, el cual no disgustó en absoluto a los fans, sin llegar en ningún momento a intentar siquiera superar el grado de maestría de las mismas en Street Fighter II.

Jugablemente era un juego lleno de posibilidades y que se movía con una rapidez, precisión y fluidez como ningún otro juego de lucha. También se añadieron multitud de nuevos combos y super combos especialmente diseñados para los jugadores mas dedicados.

El juego cosecho unas buenas ventas y colocó Street Fighter Alpha 3 entre los mejores juegos de lucha del mercado, aunque sus ventas continuaban siendo muy inferiores a las de los mejores juegos de lucha 3D. La popularidad de Street Fighter resurgió de nuevo, pero se continuaba acusando a Capcom de explotar una y otra vez la misma formula y de ser los Street Fighter Alpha muy parecidos en concepto a Street Fighter II.

En 1996 Snk llevaba ya varios años utilizando un estilo muy detallado de sprites en su saga The King of Fighters. Capcom había decidido que era la hora de utilizar ese estilo de sprites para programar el nuevo Street Fighter III.

25 LUCHADORES DIFERENTES PARA ELEGIR, MULTITUD DE COMBOS Y SUPERCOMBOS PARA CADA PERSONAJE, GRAN VARIEDAD DE ESTILOS DE LUCHA, DOS TIPOS DE TURBO...STREET FIGHTER ALPHA 3 ES SIN LUGAR A DUDAS EL JUEGO DE STREET FIGHTER CON MAS POSIBILIDADES QUE SE HA PROGRAMADO.



Mientras aún trabajaban en Street Fighter Alpha 3 decidieron sacar al mercado Street Fighter III: New Generation, el juego prometía hacer gala de un nuevo apartado gráfico mucho más detallado y adulto que el de las anteriores entregas de Street Fighter.
Capcom consiguió asombrar con el resultado gráfico de este juego. Street Fighter III lució realmente bien, pero algunos diseños, como la imagen representativa de Gill no estaban al mismo nivel y daban la sensación de que no se había puesto el mismo cuidado a la hora de realizar las diferentes facetas del juego.

Otra de las cuestiones mas criticadas por los jugadores fue el plantel de luchadores. Había once personajes con el jefe final, diez seleccionables , nueve de ellos completamente nuevos y casi todos con un sistema de control absolutamente diferente a los conocidos por los fans. Aquellos fans que se quejaban de que en Street Fighter Apha aparecían una y otra vez los mismos personajes con los mismos sistemas de control, tachaban a Street Fighter III de tener poco en común con anteriores Street Fighter y presentar personajes que no mantenían una armonía con los del resto de la saga.

Pese a lo novedoso de su apartado gráfico, las posibilidades jugables se destapan como las verdaderas protagonistas de esta tercera entrega.

Como indicaba, el sistema de control también había cambiado mucho, ahora se permitía elegir al comienzo de cada combate el combo que deseábamos tener disponible durante el enfrentamiento, esto hacia que los combates fuesen una partida de ajedrez entre dos jugadores que tenían que conocer todas las piezas con las que contaba su adversario para ganar. También se introdujo el concepto de Parry, mediante el cual podíamos parar algunos golpes de nuestros rivales. Aún así, pocos jugadores entendieron los cambios realizados al no saber utilizarlos y por lo tanto explotarlos en combate.

Capcom entendió algunas críticas de los jugadores al sistema de juego y se apresuró a sacar ese mismo año 97 la revisión de Street Fighter III, en esta ocasión subtitulada 2nd impact: Giant Attack.

En esta segunda entrega volvieron las famosas fases bonus para explicar al jugador la ejecución de los parrys, para que de este modo comprendiera las nuevas posibilidades jugables que el juego presentaba.

También se mejoraron los diseños de personajes y escenarios, presentando todos ellos un estilo muy cuidado.
Tres nuevos personajes se sumaron al plantel de jugadores selec-

cionables, personajes de un tamaño mayor a lo que acostumbrábamos a ver y que inspiraron a Capcom a la hora de titular este juego como Giant Attack.
Algunos detalles más en el sistema de control y algunos ajustes en cuanto al equilibrado de personajes y diferentes dificultades disponibles terminaron de completar un juego sobresaliente, pero que obtuvo unos resultados económicos y de popularidad similares a los de su antecesor, muy por debajo de lo esperado por Capcom.

Finalmente en 1999 Capcom lanzó a la venta Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future, la que seria hasta hoy, última entrega dentro de la saga principal Street Fighter.

El aspecto de los luchadores en Street Fighter III 3rd Strike es sencillamente magistral. Bajo un estilo de dibujado mucho mas profesional que en los anteriores Street Fighter III se observan sombras y detalles dignos de los mejores dibujantes.

Con esta nueva entrega intentaron mejorar un juego sobresaliente como fue 2nd impact y puedo dar buena fe de que lo consiguieron.

Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future presentaba un apartado gráfico realmente sublime, los conceptos de los personajes presentaban un grafismo con un grado artístico genial y una calidad general altísima.
La representación de los personajes dentro de los menús eran dignas de las mejores producciones de manga japonés y tanto los sprites de los personajes como los escenarios presentaban un resultado realmente inmejorable, con escenarios dinámicos durante los combates y unas animaciones de personajes nunca vistas en otros juegos de lucha en 2D.

El apartado sonoro también sufrió un cambio drástico. Pese a que este apartado no había sufrido demasiadas críticas en las anteriores entregas de Street Fighter III, Capcom decidió apostar por una melodía de hip hop creada de forma exclusiva para Street Fighter III 3rd Strike, esta melodía no desentonaba lo mas mínimo con el estilo de Street Fighter III y se convertiría por meritos propios en una de las señas de identidad mas características de 3rd Strike. Las melodías y efectos sonoros en los combates seguían en la línea de las anteriores entregas de Street Fighter III, una línea sencillamente sobresaliente.



Finalmente el apartado jugable fue reajustado completamente hasta alcanzar la perfección.
El juego presentaba 20 luchadores, 19 de ellos seleccionables, pero todos ellos perfectamente equilibrados, diferenciándose las características de todos ellos notoriamente en los movimientos y supercombos disponibles.
Luchadores emblemáticos como Akuma y Chun li volvieron a la saga y con el monstruo final Gill se consiguió lo que se buscaba, que fuese devastador, desesperante y netamente superior al resto de personajes, pero manteniendo el combate entre este personaje y nuestro luchador dentro de los límites equitativos que marca la lógica en la lucha entre dos luchadores poderosos.
Finalmente el sistema de parrys se ajustó para que fuese mas preciso y accesible por parte del jugador. Ahora era posible parar prácticamente el 100% de los golpes del rival, lo que no significa que esto estuviese en la mano de cualquier jugador, ni siquiera de los más experimentados.
También se mantuvieron las

fases de bonus de 2nd impact para ayudar al jugador a familiarizarse con el sistema de parrys.
Todo esto se completo con un sistema de puntuación que evaluaba tu nivel de calidad en Street Fighter III 3rd Strike al final de cada combate, sencillamente magistral.

En cuanto a conversiones domesticas, hay que destacar la versión de Dreamcast de este juego, la cual era sumamente respetuosa con la original y además permitía combates online con otros jugaores.
Playstation 2 también tuvo su versión, la cual no salió del mercado japones.

Street Fighter III 3rd Stike pasó desapercibido en su momento. Pese a superar las ventas de New Generation y 2nd impact no cumplió las expectativas que Capcom tenia depositadas en él. Y ni la crítica, ni los usuarios entendieron las posibilidades de su sistema de control, prefiriendo rendirse a juegos 3D como Tekken 3, Virtua Fighter 3 o Soul Calibur.

A día de hoy Street Figher III 3rd Stike es un juego de culto diseñado para los seguidores mas hardcore de Street Fighter. Anualmente se celebran torneos internacionales que ponen a prueba las habilidades de estos jugadores en Street Fighter III 3rd Stike. Un buen ejemplo es el campeonato EVO estadounidense del que podéis alucinar visionando combates de los jugadores mas experimentados en youtube.
Actualmente es bastante difícil encontrar una copia original en buenas condiciones de Street Figher III 3rd Stike debido a las bajas ventas del juego y a lo apreciado que se encuentra por los coleccionistas.
Si no disfrutasteis en su día de este juego, nunca es tarde para hacerlo, los que si lo hicimos, al fin podremos dejar descansar nuestros antiguos juegos, nueve años después, al fin tenemos con nosotros Street Fighter IV.

Pasado y futuro del universo Street Fighter

No son pocos los juegos en los que han aparecido personajes de Street Fighter aparte de los que conforman la propia saga. Algunos de los mas sonados han sido Marvel vs Capcom 2, Snk vs Capcom 2 y Snk vs Capcom Chaos, la sub saga Street Fighter EX, en especial la segunda entrega y también la malograda entrega basada en la película Street Fighter The Movie. Incluso algunos de sus personajes han protagonizado aventuras en otros géneros diferentes al beat´em up, como Super Puzzle Fighter o la aventura/Shooter que protagonizaron Camy y Charly en Canon Spike.
Parece que con el estilo mezcla de 2D y 3D utilizado en Street Fighter IV Capcom se encuentra mas a gusto que nunca y no ha tardado en lanzar para Wii Tatsunoko vs Capcom, aunque parece probable que no llegue a territorio pal debido a algunos problemas con las licencias Tatsunoko.
También está sonando con fuerza un posible Marvel vs Capcom 3 o Marvel vs Capcom 2 HD.
Solo el futuro nos desvelará las juegos que están por llegar, lo que parece claro es que la licencia Street Fighter está tan activa como en sus mejores tiempos, o casi.

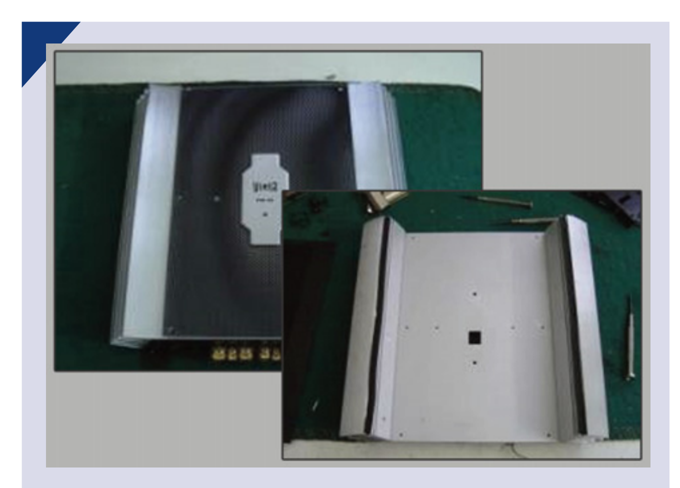
TEXTO: ROBERTO GARCÍA
PORTADA: ROSA ROSELLÓ





MOD: Super Nintendo "Vieta Edition"

Aquí una "tunning" de verdad... ¡Una etapa de potencia Vieta transformada en una consola Super Nintendo! Bienvenidos al taller de Bricoman



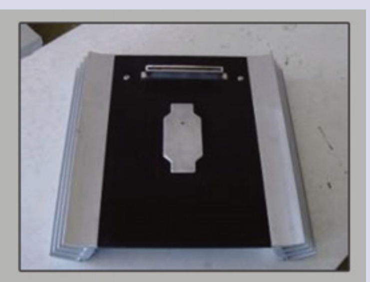
Desmontando la etapa de potencia, lo único que aprovechamos fue su carcasa. Ella dará cobijo a la nueva Vieta-Snes

Los mods es algo más que una afición. Un oficio clandestino en el que se busca convertir un objeto convencional en otro totalmente diferente, pero manteniendo en sí mismo la estructura que lo identifica y lo diferencia del resto. Una búsqueda en la que no se busca un fín especifico y muchas veces está orientada a la pura mejora estética. Un mundo donde prima la imaginación, la habilidad, las ganas, la paciencia y sobre todo el tesón. El producto final es la mejor recompensa.

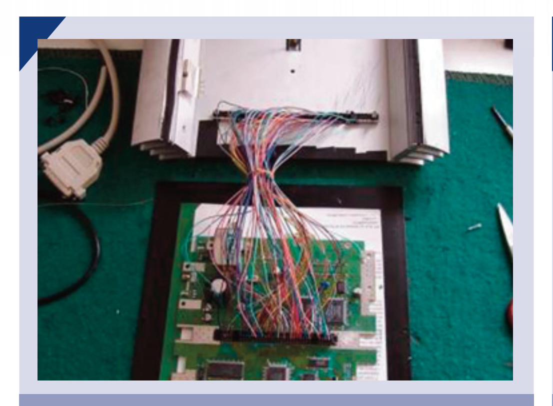
Un buen día cayó en mis manos una vetusta SNES. En un vistazo entre los trastos que se acumulan en mi taller,mis ojos se posaron en una vieja etapa de potencia que nunca pude reparar. El chispazo de la imaginación comenzó a formar el germen que cultivó esta pequeña locura.







La placa de la SNES recibió una concienzuda limpieza. Además hubo que adaptar la parte superior de la etapa para habilitar la carga de cartuchos de la consola



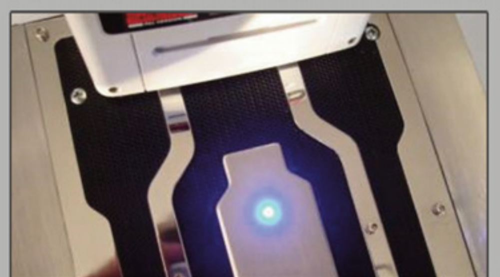
Unir los dos zócalos, de la SNES y de la etapa fue un trabajo de chinos. La imágen habla por sí sola

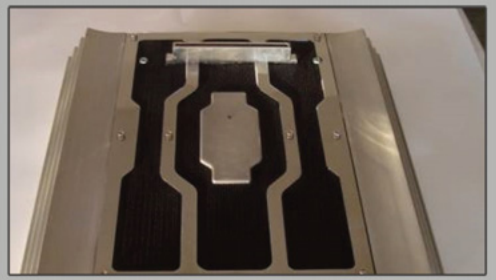


Un detalle de como quedó el puerto de mandos. Elegante, discreto y totalmente integrado en el conjunto









El conjunto una vez ya concluído. Además aproveché la ocasión para realizarle el mod multiregión y colocar un par de salidas RCA. El led original de la etapa fue reciclado para acabar formando en el conjunto. El resultado: Una auténtica SNES-Vieta totalmente operativa

TumbaAbierta.com

El portal especializado en el género fantástico colaborará activamente con Games Tribune

Imagine a dos mentes inquietas y con antecedentes fanzineros recluidos en un local de dimensiones reducidas en un día de lluvia de hace casi un década con las burbuja de las nuevas tecnologías en plena efervescencia. En esos días, Internet se desarrollaba a pasos de gigante y los proyectos de publicaciones online se situaban a la cabeza de la vanguardia digital con costes de desarrollo y promoción absolutamente astronómicos para las empresas que decidían abrirse camino en el reciente y caótico océano de unos y ceros que representaba Internet. La trayectoria académica y laboral, en la publicidad y el diseño, de Vanesa Bocanegra y Daniel Fumero se convertía en un historial perfecto para iniciar una aventura editorial de coste cero. El amor por el cine y la literatura fantástica acumulado durante años se materializó rápidamente en un portal de información que aunaba, en idioma español, todo aquello relacionado con el género y que siempre quisieron saber.

El gran éxito de TumbaAbierta.com reside en la colaboración activa de sus usuarios

En estos casos, la experiencia es un grado y echando la vista atrás, resulta gratificante comprobar cómo después de tantas horas invertidas, miles de lectores y una próxima (r)evolución en contenidos y diseño, la publicación se ha convertido para muchos en un referente del sector. Noticias, reportajes, críticas, entrevistas, presentaciones y análisis sobre cine, literatura, figuras coleccionables, festivales y un espacio abierto para la creación en la sección de relatos y wallpapers conforman la oferta de secciones de TumbaAbierta.com. Sin embargo, el gran éxito de TumbaAbierta.com reside en la colaboración activa de sus usuarios, un grupo creciente de aficionados al género que colaboran activamente en los contenidos del portal y han elaborado una comunidad evolutiva dentro del foro donde se comparten opiniones 24 horas al día.

TumbaAbierta.com comienza aquí una nueva aventura de la mano de Games Tribune como una extensión de la información sobre todo aquello que se mueve en el fantástico.

El amor por el cine y la literatura fantástica acumulado durante años se materializó rápidamente en un portal de información que aunaba, en idioma español, todo aquello relacionado con el género y que siempre quisieron saber.

TUMBA ABIERTA.COM



Los cuatro fantásticos se regenerarán

20th Century Fox prepara una saga completamente renovada

Con la vista puesta en los manuales de estilo impuestos por la saga 'Spider-man' y el futuro díptico de 'Iron Man', a estrenar en 2010, Marvel y 20th Century Fox dan un paso atrás para dar un nuevo impulso a 'Los 4 Fantásticos', la familia de superhéroes abanderados de la editorial de cómic americana y protagonistas de dos experiencias fílmicas (dirigidas por Tim Story en 2005 y 2007) orientadas al público juvenil. De la filmografía "Fantástica" no olvidamos el exquisito experimento pulp producido por Roger Corman y dirigido por Oley Sassone en 1994 que hoy en día resulta prácticamente imposible de adquirir en los circuitos comerciales. Dejando a un lado el pasado cinematográfico del super-cuarteto creado por una oportuna lluvia de "Rayos cósmicos" de la que no hemos mencionado las series de animación, pocos son los datos que han trascendido del proyecto futuro, si bien Fox pretende insuflar nuevo aire a lo ya hecho y busca nuevo director y sustitutos al reparto ya establecido. Siguiendo esta premisa, no esperen a ver de nuevo, y embutidos en los uniformes azules, a Ioan Gruffudd (Reed Richards), Jessica Alba (Susan Storm), Chris Evans (Johnny Storm) o a Michael Chiklis (Ben Grimm), ni a Julian McMahon "sin" la máscara de Victor von Muerte. En cuanto a las razones de esta decisión, a pesar de que las dos entregas que conocemos funcionaron relativamente bien en la taquilla, personalmente pensamos que convertir a Galactus (Devorador de mundos, y uno de los iconos de la mitología Marvel) en una "simple" nube de partículas en el segundo film junto a Silver Surfer, levantó ampollas entre los aficionados.

La nueva franquicia seguirá los manuales de estilo de 'Iron Man' o 'El Hombre Araña'.

TERMINATOR 4: SALVATION

Christian Bale encabeza el reparto de la segunda inmersión de The Halcyon Company en la saga creada por James Cameron

El personaje de John Connor, líder de la resistencia contra las máquinas, nació de la pluma del director, guionista, productor y ahora gurú de las nuevas tecnologías cinematográficas James Cameron para un film de ciencia ficción de bajo presupuesto que rompió las taquillas en 1984 y consolidó a Arnold Schwarzenegger como una estrella del cine de acción. Las encarnaciones de Connor han sido realmente variadas para el cine, la televisión o los videojuegos, con Edward Furlong y Michael Edwards en 'Terminator 2', Nick Stahl en 'T3: La rebelión de la máquinas' y Thomas Dekker para 'Las crónicas de Sarah Connor'. La elección de Christian Bale ('El caballero oscuro') como John Connor en clave de héroe de acción no sólo ha contado con el aplauso unánime de la afición sino que ha regenerado la expectación por este entrega donde todo un ejército de cyborgs (de todos los modelos y tamaños) y vehículos de combate sustituyen la presencia del gobernador de California.

Los fans volvían a frotarse las manos cuando Linda Hamilton accedía a participar en el proyecto como la voz de Sarah Connor que introduce los primeros minutos del film. El realizador de la cinta, McG (Los ángeles de Charlie) fue el primer sorprendido ante la colaboración de Hamilton dado que ya tenía planeado utilizar la narración existente en los últimos minutos del primer Terminator como recurso.

The Halcyon Company, la nueva propietaria de los derechos de los personajes (que se entrenaba con 'Las crónicas de...') ha elegido cuidadosamente al casting de la nueva entrega con intérpretes ya clásicos del fantástico como Michael Ironside ('Desafío total'), Bryce Dallas Howard ('La joven del agua'), Helena Bonham Carter ('El club de la lucha') y una afortunada conexión con el universo reciente de Cameron en el nombre de Sam Worthington, protagonista del acariciado proyecto 'Avatar', bandera de la próxima revolución técnica que cambará la industria cinematográfica y que será estrenado este mismo año.

GEEK TOYS RECREA LOS SIETE PECADOS CAPITALES

La primera serie de figuras de la compañía española verá la luz en 2010

La compañía de figuras coleccionables Geek Toys ultima ya los detalles de su serie debut que ha centrado en el mito de los Siete Pecados Capitales. La Envidia, la Ira, la Soberbia y la Gula son los elegidos para componer el primer surtido que verá la luz las próximas Navidades en todo el mundo de la mano de dos grandes de la distribución como son SD y Dark Horse. A razón de las primeras imágenes de los prototipos (vistas en su sitio web oficial www.geektoys-collectibles.com) nos enfrentamos a un prometedor "rompevitrinas" capaz de hacer frente a cualquier producto realizado por NECA o McFarlane Toys.

En la Serie "Seven Deadly Sins" 1, destacan la representación de la Ira, una figura protagonizada por una niña que en un siniestro ataque de sentimientos violentos comete un asesinato terrible, así como una cuidada figura basada en el pecado de la Gula, de mayor tamaño y con una presentación de lujo. Además, una vez la colección esté completa con las siete figuras que forman parte de las series uno y dos, las bases incluidas podrán ser encajadas en un orden concreto para formar un espectacular diorama que Geek Toys ha "bautizado" como The Ultimate Sin ("El pecado definitivo").



LIVES



